

Official PlayStation®

№12'99

РОССИЯ

GTA2

В ДОМЕ:

This is Football
Spyro 2
Spiderman
Medal of Honor
Tomb Raider 4
Crash Team Racing
Alundra 2
FIFA 2000

ПРОХОЖДЕНИЕ:

Final Fantasy VIII
SW Ep. I: The Phantom Menace



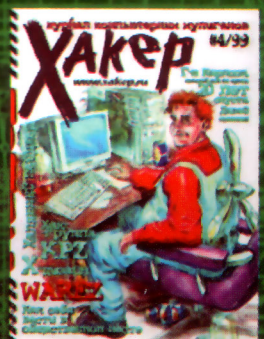
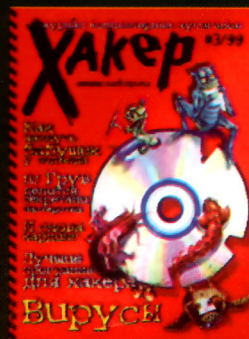
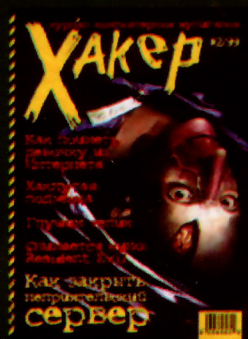
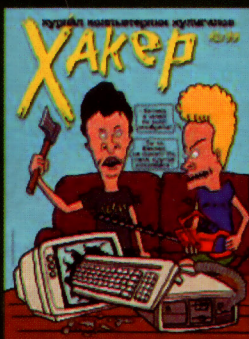
ХАКЕР

WWW.XAKER.RU

САМЫЕ ЛУЧШИЕ
МАТЕРИАЛЫ 1-4 НОМЕРОВ
ЖУРНАЛА «**ХАКЕР**» + ВСЯ КОМАНДА

СПЕЦ ВЫПУСК

В ПРОДАЖЕ С 22 ДЕКАБРЯ



Official PlayStation №12'99 РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель)
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Борис Романов (глав. редактор) boris@gameland.ru
Михаил Разумкин (технический редактор)
Виталий Гербачевский (корректор)

Дизайн, Верстка:

Сергей Лянге, Иван Солякин

ДЛЯ ПИСЕМ:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

Рекламная служба:

Игорь Лисунов
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая прогажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230
Факс офиса: (095) 125-0211
Тел./факс склада: (095) 207-0962
Москва, Космодромский пер., д. 3, стр.3,
комн.б, ст. метро «Курская».

Web-Site:

<http://www.gameland.ru>, e-mail: opm@gameland.ru

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная
Заказ № 5091

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии ИПК «Московская Правда»,
Москва, ул. 1905 года, дом 7
Official PlayStation Magazine, Russia

Здравствуйтесь, уважаемые читатели!

Несмотря на то, что до наступления нового года пройдет еще немного времени, игровые компании со всего мира уже успели подготовиться к этому событию со всей основательностью, на которую они только способны. Поэтому, в данном номере журнала вы сможете найти набного больше обзоров хитовых игр, и немного меньше описаний различных новинок. Все дело в том, что в это время года игры обычно не анонсируются, чтобы не дай бог кто-нибудь из вас не стал их ждать и копить на них свои кровные деньги (и, соответственно экономить на покупке только что выпущенных игр). Но не печальтесь: через пару месяцев все это пройдет. А пока радуйтесь тому количеству игр, на которые потратить свои деньги.

Главный редактор OPM Россия
Борис Романов.

СОДЕРЖАНИЕ



Наша заикленность на спорте продолжается. Однако в этот раз мы решили уделить время одному лишь футболу.



Продолжение популярной игры неопределенного жанра Grand Theft Auto 2 вновь привлекло всеобщее внимание и оказалось на обложках журналов. Интересно почему?



СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Alundra 2	27	GTA 2	14	Spiderman	20
Cool Boarders 4	26	Jade Cocoon	28	Spyro 2: Gateway to Glimmer	16
Countdown Vampires	23	Medal of Honor	30	The Dukes of Hasard	22
Crash Team Racing	36	Metal Gear VR Missions	44	This is Football	8
F1 99	35	Mission Impossible	40	Tomb Raider 4	50
FIFA 2000	10	Phantom Menace	64	Wu-Tang: Taste of Pain	42
Final Fantasy 8	54	South Park	48	X-Files	38
Galerians	24	Space Invaders			

- 4 Новости PS и PS2
6 Хит парад

ОПТ RULEZ

- 8 This is Football
10 FIFA 2000

ОПТ COVER STORY

- 14 GTA 2

ОПТ XUT?

- 16 Spyro 2: Gateway to Glimmer

ОПТ СКОРО

- 20 Spiderman
22 The Dukes of Hasard
23 Countdown Vampires
24 Galerians
26 Cool Boarders 4
27 Alundra 2
28 Jade Cocoon

ОПТ ОБЗОР

- 30 Medal of Honor
35 F1 99
36 Crash Team Racing
38 X-Files
40 Mission Impossible
42 Wu-Tang: Taste of Pain
44 Metal Gear VR Missions
46 Space Invaders
48 South Park
50 Tomb Raider 4

ОПТ ТАКТУКА

- 54 Final Fantasy 8
64 Phantom Menace

ПИСЬМА

- 76 Письма



Medal of Honor - лучший за всю историю PlayStation проект в жанре стрелялки от первого лица. Именно к такому выводу мы пришли, познакоившись с данным проектом.



Новый Tomb Raider, ласково названный его создателями «последним откровением», наконец-то вышел. А вот стоит ли по этому поводу радоваться? Узнайте на пятидесятой странице.



В этом номере мы продолжаем публиковать прохождение знаменитой на весь мир Square'овской RPG Final Fantasy VIII. И этот еще не конец!

PRO BOARDER™



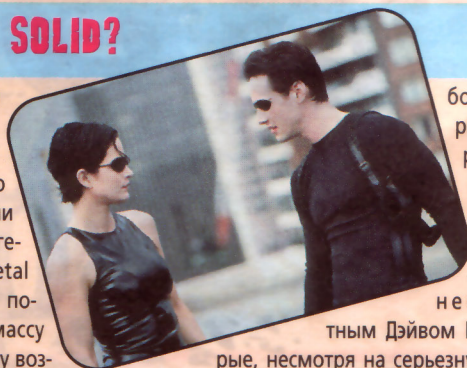
THE MATRIX ОТ СОЗДАТЕЛЯ METAL GEAR SOLID?

Мало кто сомневался после фурора, произведенного фильмом The Matrix, что через какое-то время на свете не появится игра, созданная по мотивам самого интересного фантастического проекта года. И так, как было объявлено, ориентировочно выход игры планируется на 2002 год, когда братья снимут сиквел фильма. Базовой игровой платформой выбрали PlayStation 2.

Как оказалось, создатели фильма, братья Вачовски, сами, в общем, являются до-



вольно большими любителями видеоигр, а потому еще и заботятся, чтобы игрушка по мотивам их кинофильма попала, что называется, в хорошие руки. Они уже говорили с создателем легендарного Metal Gear Solid, что породило уже массу слухов по поводу возможного сотрудничества в создании игры. В то же время, по слухам, у Konami есть серьезный конкурент, который также может рассчитывать на то, чтобы стать разра-



ботчиком игровой «Матрицы», а именно Shiny Entertainment во главе с

небезызвестным Дэйвом Перри, которые, несмотря на серьезную занятость (ха! длящуюся вот уже года как три) своим детищем Messiah, действительно не прочь заняться созданием игры The Matrix. В общем, остается только подождать, когда будет сделан окончательный выбор, а потом следить за этим суперпроектом.

ФУТБОЛ ОТ KONAMI ДЛЯ PLAYSTATION 2

Компания Konami приняла решение выпустить весной 2000 года на PlayStation 2 самый первый футбольный симулятор для этой консоли под названием Jikkyou World Soccer 2000. Как обещают разработчики, игра будет выглядеть



просто потрясающе, чуть ли не как трансляция по телевидению. Также к выходу запланировано продолжение популярной в Японии игровой серии Jikkyou Powerful Pro Baseball (японцы, как известно, бейсбол очень любят), которое, как гово-

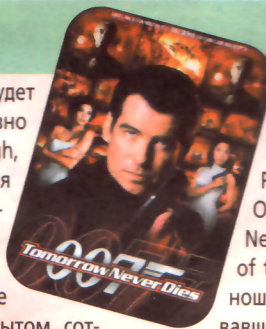
рят, обещает стать прямо-таки некоторым прорывом в своем поджанре. Порадуемся за любителей бейсбола.



ДЖЕЙМС БОНД — ЭТО НАДОЛГО

Еще GoldenEye 007 для Nintendo 64 показал, что игры по мотивам приключений Джеймса Бонда при соответствующем качестве исполнения могут быть более чем успешными. Понимает это и Electronic Arts, недавно объявившая о своем партнерстве с MGM на предмет создания ряда игр об агенте 007 для различных игровых платформ, среди которых не последнее место занимают PlayStation и PlayStation 2.

Известно, что ряд новых игр будет основан на вышедшем недавно фильме The World Is Not Enough, причем разработка игры для PlayStation 2 уже даже, по слухам, началась. Кто конкретно занимается ей, правда, сложно сказать, но в любом случае компаний-разработчиков с опытом, сотрудничающих с Electronic Arts, имеется доста-



точно. Имеются серьезные подозрения, что заниматься созданием джеймсбондовских игр для PlayStation поручат все той же Black Ops, работавшей над Tomorrow Never Dies, а еще ранее над Treasures of the Deep (хотя это уже к Бонду отношения и не имеет) и зарекомендовавшей себя довольно с неплохой стороны.

STREET FIGHTER EX2 ВСЕ-ТАКИ ДОЙДЕТ ДО ПРИСТАВОК

Street Fighter EX2, о существовании которого все успели крепко подзабыть, тем не менее вскоре должен появиться на PlayStation. После не самого приятного впечатления, производимого первым Street Fighter EX, вторая часть также стала вызывать некоторое отвращение, но, появившись в японских залах игровых автоматов, собрала достаточно неплохую аудиторию, и это лишний раз убедило Capcom и Arika в необходимости выпустить игру еще и для приставки. Кто бы сомневался.



Домашняя версия игры будет отличаться наличием более 20 персонажей из различных игр серии и любопытным «Director Mode», который позволит вам изменять бэкграунды, выбирать более удобные ракурсы камеры для повторов, сохранять эти самые повторы на карточку памяти и так далее. В Японии Street Fighter EX2 появится в конце декабря, о западных версиях никто ничего

не говорил, но в том, что они будут, можно совершенно не сомневаться.



Capcom это дело так не оставит. Она еще, небось, и первый EX переиздаст. На трех дисках, с какой-нибудь ценной демо-версией. Они это умеют, много лет тренировались.

TIME CRISIS ALPHA ТОЛЬКО ДЛЯ PLAYSTATION

После выхода очень даже интересной стрелялки Time Crisis, лучшей, пожалуй, в своем роде на PlayStation, на игровых автоматах появилась и вторая ее часть, с которой Namco долго мучилась, решая переводить ее на приставку или все-таки нет. Сошлись, похоже, на последнем, и Time Crisis 2, производящий еще более приятное впечатление, чем его

предшественник, на консоли все-таки не появится. Зато в качестве компенсации нас ожидает игра, проходящая пока под рабочим названием Time Crisis Alpha, разрабатываемая в Штатах эксклюзивно для PlayStation. Даже необходимого варианта для игрового автомата не будет. Строго для пользования в пределах своего жилища. Разработкой занимается

не сама Namco, а компания Flying Tiger Development, хотя нельзя сказать, что совершенно самостоятельно, потому как японцы все-таки полностью контролируют весь процесс и отдают соответствующие распоряжения. Остается подождать результатов этого сотрудничества.

ACE COMBAT 3 НАКОНЕЦ-ТО УЛЕТАЕТ ИЗ ЯПОНИИ

Компания Namco в конце концов, спустя полгодика после японского релиза, сообщила о выходе Ace Combat 3 Electrosphere в Америке, а затем, по всей вероятности, и в Европе. Произойдет это весной, вероятно, в марте.

Вариант игры для Запада будет немного доработан, будут включены новые миссии, а также добавятся почти два десятка новых моделей самолетов. Некоторые изменения постигнут и систему управления. Вообще, Namco

очень надеется, что игра будет пользоваться не меньшим спросом у американцев и европейцев, чем вторая часть игры, что не лишено оснований.

РОЖА ОСТИНА ПАУЗРСА БУДЕТ ДОСТАВАТЬ НАС И В ВИДЕОИГРАХ

Take 2 Interactive недавно сумели договориться с владельцами прав на серию фильмов об американском любимце Остине Пауэрсе на предмет выпуска игровой продукции, посвященной похождениям этого нелепого господина. Лицензия пока выдана на несколько лет, чего вполне достаточно, чтобы наваять уйму игр. Уже сейчас в планах компании стоит целый ряд продуктов о великом и бестолковом шпионе для самых различных платформ, начиная от PC и заканчивая



цветным Game Boy. Естественно, не обойдется и без PlayStation как самой популярной игровой приставки на данный момент. Впрочем, вторая PlayStation зани-



мает Take 2 ничуть не меньше, а потом сразу после выхода они планируют что-нибудь поскоренькому на нее выпустить.

SR ВЫИДЕТ И В ЯПОНИИ

Legacy of Kain: Soul Reaver оказался настолько удачной игрой, что Eidos решила нажиться на этом побольше, используя при этом свои крепкие связи со своим японским партнером Сарсом, чьи игры она все чаще и чаще издает в Европе. Сарсом не остается в долгу и вот уже зимой планирует выпустить в Стране восходящего солнца игру про несчастного душевысасывателя Разиэля. В Японии, кстати, игра выйдет под названием Soul Reaver: Revenge of Kain. Посмотрим, придется ли она по душе японцам. Crash Bandicoot 3 вот им в свое время очень и очень понравился.

FRONT MISSION 3 НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

Как стало известно, компания Square объявила, что третья часть ее известного сериала ролевых стратегий Front Mission будет переведена на английский язык, несмотря на то, что с предыдущей игрой разработчик потерпел просто оглушительный крах. Появиться на Западе игра должна будет примерно летом 2000 года, если ничего не изменится. Интересно будет узнать, насколько все-таки Square постарается, однажды опозорившись уже с Front Mission 2.



ХИТ-ПАРАД

Для того чтобы понять почему компании Square и Electronic Arts (образовавшие, между прочим, совместное предприятие) никогда не покинут Sony и ее приставки достаточно взглянуть на хит-парады разных стран и

посмотреть на то, кто там занимает первые места. Посмотрели? Пришли к выводу о тотальном засилии продукции EA и Square на всех основных рынках? Вот и правильно. Но на самом деле это нас особо не должно

волновать, так как кроме этих двух компаний существуют и другие издатели, способные производить на свет хорошие игры. Однако их проекты на первых местах хит-парадов мы почти не видим.

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ХИТ-ПАРАД

1. METAL GEAR SOLID/KONAMI



2. FINAL FANTASY VIII/SQUARE

3. RESIDENT EVIL 2/CAPCOM

4. DRIVER/GT INTERACTIVE

5. GRAN TURISMO/SONY

6. SYPHON FILTER/SONY

7. TOMB RAIDER 3/EIDOS

8. NFS 4/ELECTRONIC ARTS

9. SILENT HILL/KONAMI

10. QUAKE 2/ACTIVISION

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АМЕРИКИ

1. KNOCKOUT KINGS 2000/ELECTRONIC ARTS



2. CRASH TEAM RACING/SONY

3. TONY HAWK'S PRO SKATER/ACTIVISION

4. DRIVER/GT INTERACTIVE

5. SPYRO THE DRAGON/SONY

6. GRAN TURISMO/SONY

7. MADDEN NFL 2000/ELECTRONIC ARTS

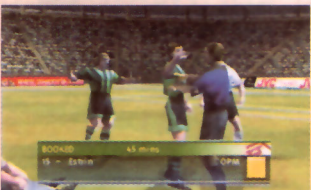
8. PAC MAN WORLD/NAMCO

9. FINAL FANTASY VIII/SQUARE

10. MGS: VR MISSIONS/KONAMI

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АНГАЛИИ

1. FIFA 2000/ELECTRONIC ARTS



2. FINAL FANTASY VIII/SQUARE

3. DINO CRISIS/Virgin

4. SW Ep. 1: THE PHANTOM MENACE/ACTIVISION

5. TARZAN/DISNEY

6. GTA 3/TAKE 2

7. LMA MANAGER/CODEMASTERS

8. FORMULA 1 '99/PSYGNOSIS

9. FA PREM. LEAGUE FOOTBALL 2000/ ELECTRONIC ARTS

10. WWF: ATTITUDE/ACCLAIM

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ ЯПОНИИ

1. CHRONO TRIGGER/SQUARE



2. SAIYUGI/KOEI

3. ARC THE LAD 3/SONY

4. WORLD SOCCER WINNING 11-4/KONAMI

5. FEVER SANKYO/INT'L CARD SYSTEMS

6. TENCHU: SHINOBI 100 COLL./SONY

7. DERBY STALLION 99/ASCII

8. DANCE DANCE REVOLUTION 2ND REMIX/KONAMI

9. MARVEL VS. CAPCOM/CAPCOM

10. BIOHASARD 3/CAPCOM

ВНИМАНИЕ!

в продаже с середины сентября
1999



ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС

COMMAND & CONQUER —
культовая игра
для фанатов стратегий
в реальном времени

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный **C&C: TIBERIAN SUN**

THIS IS FOOTBALL

Несмотря на неудачи российских футбольных команд на международной арене, можно с уверенностью сказать, что интерес к этому виду спорта только растет. Трибуны на стадионах с каждым разом все больше и больше заполняются, хотя, казалось бы, еще несколько лет назад с огромным трудом можно было оттащить любителя «ножного мяча» от телеприемника.

О популярности же футбола в европейских странах или же в Латинской Америке просто и не идет речь — нам до такого уровня еще расти и расти. Потихоньку «соккер» завоевывает себе и серьезную аудиторию в Соединенных Штатах. Проведение в стране чемпионата мира не могло не сказаться на этом, да и организованная в Штатах профессиональная лига также сыграла не последнюю роль.

Вообще, футбол — как известно, не только увлекательная игра. Прежде всего это бизнес. Спорт (и не только футбол) уже с трудом способен существовать без серьезной финансовой поддержки, различного рода деятельности, непосредственно не связанной с ним, постоянных спонсорских вливаний. Хорошо понимают это и крупные компании, получающие хорошую возможность для рекламы своей продукции, в то же время обеспечивая различные виды соревнований необходимыми средствами. Sony, понятное дело, не последняя в списке активных участников спортивного рынка. Так наблюдая за гонками «Формулы-1» можно отчетливо увидеть на шлемах и болидах многих команд логотип нашей любимой PlayStation. Рекламные щиты, выстроенные вдоль футбольного поля также весьма часто содержат магическое слово. Торговая

марка «раскручивается», больше народу вливается в ряды плейстейшеновцев, а фэну приятно.

Впрочем, еще приятнее фэну, когда та же самая Sony еще и балует его не только своим участием в футбольной жизни, что, по большому счету, бывает многим совершенно безразлично, но и «доставкой футбола на дом», то есть обеспечивает грамотными игровыми программами, посвященными любимому виду спорта.

На самом деле футбольных симуляторов на PlayStation пруд пруди. Удачных, правда, единицы. Серия FIFA от EA Sports, представитель которой за этот год вполне достоин называться лучшим в своем роде (о чем см. соответствующую статью), конаминевский International Superstar Soccer да навороченный, но тем не менее очень приятный Viva Soccer. Но вот у всей этой компании в скором времени, похоже, все-таки появится страшный конкурент. За дело взялась сама Sony и в данный момент

готовит потенциально чрезвычайно сильную игру, похоже, способную задать жару даже продуктам спортивного отделения Electronic Arts,

конкурировать с которыми ранее не мог практически никто.

This is Football — так называется новый футбольный проект Sony, за разработку которого ответственны те же люди, что создавали и довольно известный баскетбольный симулятор Total NBA. Кстати, обратите внимание на название. Обычно все игры футбольной тематики имеют в своем названии слово «soccer», придуманное, в общем, американцами. Футбол же в их понимании — это то подобие регби, которое пользуется у них такой бешеной популярностью. Но нас не проведешь: футбол — это не то заокеанское шоу, наблюдая которое поглощают американцы свой любимый попкорн. И создатели **This is Football** ломают традицию, называя свой продукт именно так, как должно. Хотелось бы надеяться, что название окажется окончательным.



Разработка **This is Football** началась достаточно давно — еще в середине 1997 года, когда только-только готовился к выходу во многом революционный FIFA'98: Road to World Cup. Так что впечатления некоторых людей о том, что проект этот случаен и ваяется по-скоренькому, ради того, чтобы урвать хоть какой-то кусок прибыли, не вполне верны. **This is Football** — это действитель-



но серьезно. Просто сейчас он наконец-то подготавливается соответствующим образом и способен совершить небольшой переворот в мире игр спортивной тематики. Как и задумывалось.

Основной идеей людей, работающих над **This is Football**, было создание такой игры, в которой атмосфера футбола была бы передана примерно на том же уровне, что и во время телевизионной трансляции какого-либо матча. Планировалось достигнуть этого за счет целого ряда вещей. Более других на это должна была влиять специально созданная технология «Stadia», передающая игроку ощущение настоящего стадиона. Большая футбольная арена просто обязана производить впечатление чего-то огромного, наполненного тысячами болельщиков, активно поддерживающих свою любимую команду, пускающих волну, машущих флагами, орущих во всю глотку. Между прочим, этот аспект действительно весьма важен — эти плоские безжизненные трибуны из других симуляторов уже просто откровенно надоели.

Далее пристальнейшее внимание уделено игрокам на поле, ведь к ним, как-никак, приковано основное внимание человека, сидящего перед телевизором. Соответственно, футболисты ни в коем случае не должны казаться этакими роботами. Движения нужно сделать естественными, плавными, по-настоящему реалистичными. Для этого используется традиционный motion capture, вкупе с особой системой анимации, разрабатываемой создателями **This is Football**. Как результат, игрок на поле ведет себя не так схематично, как в других футбольных продуктах, он вполне натурален, да к тому же, еще и если что, переругивается со своими партнерами, чего до ребят из Sony практически никто не реализовывал. Представляете, насколько атмосферно все получается! Вдобавок ко всему к

созданию игры привлечены известные западные комментаторы, каждый со своей манерой ведения репортажа, что достаточно немаловажно.

Само собой, что всего перечисленного выше, все равно недостаточно. Нужен хороший игровой процесс. Разработчики утверждают, что как раз он и поразит играющего более всего. Причем поразит приятно и даже очень.

Геймплей **This is Football** базируется в большой степени на оригинальной системе пасов. Многих закиданы с перепасовками, на самом деле, достаточно сильно достали в FIFA 99, где пинать мячик товарищу приходилось постоянно, но здесь, похоже, все совсем по-другому. Самое главное — передача мяча другому игроку осуществляется не так, как в других подобных играх. Играющий получает гораздо больше контроля над мячом и получает возможность направлять его именно туда, куда это нужно ему. Это более реалистично, требует определенных навыков и помогает выработать свой собственный неповторимый стиль игры, что зверски сложно осуществить в какой-либо FIFA. При этом игроки вашей команды, в случае, если вы неточны, попытаются сами перехватить мяч, а не будут стоять, как пни, на месте. Может показаться, что «полуавтоматические» пасы, практикующиеся повсеместно, гораздо лучше подходят для игры. Менее реалистично, но более интуитивно. Разработчики **This is Football** заявляют, что это не так. Они убеждены, что все их системы пасов, ударов по воротам и отбора мяча, при всей их кажущейся (на словах) сложности, в действительности весьма просты и способны тут же заинтересовать любителя спортивных игр. Признаемся, слова разработчиков заставляли сомневаться, но представленный на ECTS 99 (репортаж о выставке вы могли прочитать в №10'99) вариант **This is**



Sony со своей самой крупной европейской игрой последнего времени, возможно удастся удивить весь мир.



Football быстро разубедил многих скептиков. Ребята идут верным путем, который, хочется надеяться, приведет к нужному результату.

Но игровой процесс игровым процессом, а в футбольных играх есть еще ряд моментов, без которых обойтись очень сложно. К ним относится и редактор команд и игроков. Штука стандартная, но как она реализована в **This is Football**! Если все сказанное создателями игры подтвердится, то мы получим нечто такое, с чем ни в какое сравнение не идет никакой, даже самый продвинутый редактор в других спортивных продуктах. Вы можете производить любые изменения в любой команде, можете с чистого листа создать собственный клуб, с оригинальной атрибутикой. На трибунах фэны будут размахивать флагами, которые создали вы! Игроки могут быть переименованы, их характеристики, коих насчитывается более двадцати (!), подкорректированы, а внешность... Забудьте об игроках в FIFA с лицами, похожими одно на другое. В **This is Football** вам предложены на выбор 5000 различных типов внешнего вида футболистов! Создаете свою команду, выигрываете чемпионат — и вперед, в Лигу Чемпионов. Почему именно такой путь? Потому что разработчики решили подстегнуть интерес игроков тем, что скрыли ряд турниров. Доступ же к ним вы получите, только выиграв определенные соревнования. Кстати, турниры в **This is Football** имеются самые разнообразные — от той же самой Лиги Чемпионов до пляжного и дворового футбола. Неплохой разбор.

Согласитесь, если все задумки будут воплощены, то после выхода **This is Football** вряд ли новая игра из серии FIFA, как в этом году, станет футбольным симулятором года. Ждем. И не забываем про футбол реальный, не виртуальным же только питаться. На дворе зима, и на стадион уже не сходишь, но вот придет весна, и тогда...



OPM

ЖАНР: спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: EA Sports/Electronic Arts

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4
АЛЬТЕРНАТИВА: FIFA '99

FIFA 2000



Серия FIFA от EA Sports давно стала если не эталоном всех футбольных симуляторов, то хотя бы просто самым популярным представителем этого направления игр спортивной тематики. Игровой процесс из года в год отшлифовывается, визуально игра становится краше, добавляются какие-то, казалось бы, незначительные детали, которые тем не менее вызывают подчас бешеный восторг у публики.

Новая игра серии не обязана что-то радикально менять и радовать игроков какими-то сумасшедшими нововведениями — максимум, что от нее требуется, так это дальнейшее развитие привычного игрового процесса и добавление тех самых деталей, без которых игровой продукт, посвященный спорту, прожить не может.

FIFA 2000, несмотря на четырехзначную цифру в названии, на самом деле является все тем же верным сыном сериала от EA Sports, выстроенным по той же схеме и вносящий то же ограниченное количество изменений и нововведений, которые на самом деле являются ни чем иным, как логичным продолжением развития игры.

Известно, что рядом с футбольными симуляторами от Electronic Arts существуют люди, которые не просто покупают их по принципу:

«О, какой-то новенький футбольчик, не купить ли мне его, чтобы хоть во что-то поиграть, все равно проходилки надоели?», а определенная группа людей, которая каждый год ждет нового «апдейта серии», с выходом тут же его приобретает и тщательно изучает все нюансы, просматривает, насколько игра изменилась и делает выводы, насколько все же эволюционировала FIFA и в какую его версию можно продолжать играть с друзьями. Если не совсем понятно, что я имел в виду, приведу пример, тем более, что приводит его придется в любом случае — если не сейчас, так чуть позже по ходу статьи, так как он нам очень понадобится для разбора новенькой **FIFA 2000**.



World Cup, который, казалось бы, должен был стать пройденным этапом. В чем же дело? Electronic Arts, добавив ряд интересных новшеств, вроде возможности создания собственных чемпионатов, совершила ряд оплошностей, немного поэкспериментировав с геймплеем. Плюс те же мелочи, к которым можно отнести и не такой привлекательный интерфейс, как ранее, не такой удобный и продвинутый редактор игроков, как ранее, и так далее. EA Sports можно было хвалить за стремление сделать FIFA более реалистичной, за упор, сделанный на перепасовку между игроками, но играть в то, что получилось, было менее приятно, чем в предшествующие FIFA '99 два 98-ых продукта, то бишь тот же Road to World Cup и собственно World Cup '98.

Ровно год назад на прилавках появился FIFA '99, который, естественно, любители серии тут же побежали и купили. Во-первых, всегда надеешься на улучшение того, что уже имеется, во-вторых, хочется чего-то новенького. Большинство геймеров-футболистов, на удивление, были несколько разочарованы, и примерно спустя пару месяцев весьма солидная их часть вновь играла в FIFA '98: Road to



Как обычно, Electronic Arts удалось в своей новой игре показать футбол таким, каким мы его видим по телевизору.



Перепасовки практически полностью свели на нет красивые сольные проходы, которых имелось огромное количество в FIFA'98. Пусть там их даже было подчас слишком много, но играть было значительно веселее, не заботясь постоянно о том, как бы побыстрее отдать пас. Особенно мерзко становилось играть с компьютерным оппонентом на уровне сложности выше Amateur. Постоянные перепасовки зверски надоедали. К тому же очень быстро находилась выигрышная тактика, заключающаяся в пасах с фланга в центр. Конечно, в каждой FIFA всегда обнаруживалась «основная выигрышная», иногда одобренная хитростями с исполнением стандартных положений, но голы все равно чаще всего получались достаточно разнообразными. Но в FIFA'99 такого не было. Ситуация, когда пять из шести голов, забитых в ворота, были совершенно идентичными по исполнению, совершенно обыденна для этой игры. После такого уже становилось совершенно все равно, появились ли в игре долгожданные клубы из бывшего СССР или нет. Неоднозначная игра, что и говорить. Хотя и хорошая.

В общем, как вы понимаете, после FIFA'99 интересно было посмотреть, что собой будет представлять **FIFA 2000**.

Последний продукт в серии от EA Sports, как обычно, получился далеким от совершенства. Никто другого и не ожидал — нужно же что-то дорабатывать для FIFA 2001! Да и потом идеальную игру в каком-либо жанре сотворить так же просто, как изобрести вечный двигатель.

Тем не менее, продукт у Electronic Arts получился вполне достойный своих предшественников. Разработчики пошли по самому верному пути: взяли FIFA'98 и FIFA'99, смешали в кучу, приправили все это тем же, чем и обычно: чуть улучшенной графикой, немного измененной внешней оболочкой игры, парочкой еще каких-то небольших из-

менений, и все. **FIFA 2000** удалась. Причем я говорю это без иронии. Действительно, это — футбольный симулятор года. Не думаю, что даже какой-нибудь Viva Football, особенно со всей своей замороченностью, способен обскать очередное фифасоккеровское пополнение.

В **FIFA 2000** играть приятно по самым разным причинам. Начнем с того, что нам наконец-то вернули возможность организовывать более или менее нормальные сольные проходы футболистов. Даже при игре с компьютером, даже на World Class, от которого в прошлогоднем симуляторе от EA Sports порой тошнило. Удовольствие от игрового процесса терялось. Несмотря на возможность успешно уворачиваться от противников, перепасовка в то же время занимает очень важное место в игровой стратегии, но все же, к счастью, не такое, как в FIFA'99, где оттачивание «культуры паса» было возведено в ранг основной задачи для любого играющего. В **FIFA 2000**, повторюсь еще раз, заметно влияние Road to World Cup, что откровенно радует. Конечно, с этим связаны и некоторые проколы (или вроде того), многие из которых стали уже привычными, так как довольно давно кочуют из одной «Фифы» в другую. Взять то же нахождение практически всегда единственно верной выигрышной тактики, часто ведущей к похожести одной игры на другую, равно как и го-

лов, забитых в ней, о чем я уже говорил и за что особенно журил FIFA'99. У **FIFA 2000** в этом плане все получше — идентичны только где-то четыре гола из шести :). И в сетку у нас мячи, в основном, нынче закатывают после прорыва особо одаренного игрока в штрафную площадь. Это 2000, а не 99, где мячик отбирали через секунду после того, как он доходил к игроку.

С длинными проходами игроков через половину поля и красивыми обыгрышами, кстати, связана еще одна интересная деталь. Футболисты очень заметно устают, если постоянно давить на кнопку бега. Скорость резко замедляется, и вас вполне могут догнать и лишиться «пятнистого». Полезная фенька. Огорчает только то, что теперь стало сложнее забивать голы вратарями. В FIFA'98, помню, это было у нас любимым занятием. Бросил мячик на землю, разогнался — и вперед. Иногда я даже умудрялся обойтись без обводки игроков противника. То есть просто, чисто ради интереса, бежал четко по прямой и ни на миллиметр не сворачивал с курса. Гол, естественно, забивал (причем совсем не на Amateur, как подумают некоторые), а то чего бы я тут это рассказывал? Надо же похвастаться! А вот в **FIFA 2000** с этим возникают проблемки, так как отпахав до центрального круга, голкипер, что вполне понятно, сбрасывает скорость и вполне может стать добычей подоспевшего игрока противоположной команды. Да, команды. Команды. Вот на этой, с позволения сказать, ноте, плавно (хе) переходим к обсуждению (хе) команд.

Постсоветский футбол в **FIFA 2000** представлен московским «Спартак»ом, московским же «ЦСКА»м, динамовцами Киева и Тбилиси. Все. Принцип попадания наших команд в игру, по идее, следуя традициям FIFA'99, должен быть следующим: кто учас-





тует в еврокубках, тот участвует и в «Фифе». Такие клубы помещаются в «почетную» группу Rest of the World, участвуют в виртуальных розыгрышах Лиги Чемпионов и кубка УЕФА, с этого года, как все знают, слившегося с Кубком Кубков. В **FIFA 2000**, опять же «по традиции», еврокубки носят немного другие названия, потому как нет у Electronic Arts лицензии на использование данных соревнований в игре, что, впрочем, ничего не меняет. Выбрав внутри игры нужный вам кубок, вы сразу видите перед глазами результаты реальной жеребьевки, то есть имеете шанс повторить в точности тот же путь, что и любимая команда. Ну, разве только с другим результатом. При желании, конечно, все разрешается рандомизировать.

На сей раз EA Sports также почти не отступились от своего правила. Почти. Список команд-участников неполный. Так, например, белградского «Партизана» я, сколько ни бился, не обнаружил. Видите, как американцы сербов не любят ;(. Но, по большому счету, все эти «Партизаны», «Црвени Звезды» и прочие тому подобные как-то не очень интересны. Гораздо нам интереснее, куда это подевался московский «Локомотив». Я еще понимаю, если бы это был клуб уровня «Яблонце» какого-нибудь, так ведь команда, два года подряд выходившая в полуфинал Кубка Кубков! Плевать, что «Лидсу» железнодорожники сейчас довольно позорно проиграли, плевать, что в предыдущие два года особенно сильных противников на пути у «Локо» не встречалось, но все-таки...



Интерес вызывают и составы некоторых команд. Как пример могу отметить присутствие в «Спартаке» таких известных футболистов, как Кузьмин и Кузьмичев. Бегают в романцевской команде и выставленный на трансфер Цымбаларь. Естественно, создатели о таких вещах знать не могли, тем более и игра разрабатывалась еще до каких-то серьезных перестановок в составах разных команд, и обвинять их за это никак нельзя. Все в этом плане нормально. Ненормально лишь то, что Цымбаларь является... негром! В FIFA'98, помнится, негром был Минько, но теперь вот эстафетная палочка была передана другому... Завершая тему российского футбола, скажу, что сборной России в **FIFA 2000** нету.

Зато у Electronic Arts есть лицензия североамериканской футбольной лиги, чем она несказанно гордится. «Соккер» в Американии не особенно популярен, но, думаю, из-за присутствия в **FIFA 2000** родной лиги, жители звездно-полосатой страны все же начнут приобретать доселе не интересовавшее их направление продукции EA Sports.

Вот что, скорее всего, вызовет интерес у всех, так это присутствующие в неплохом количестве «исторические» или «классические» команды. Нечто подобное уже было в World Cup'98, но там дело касалось только великих сборных прошлого. Теперь это коснулось и клубов.

Безусловно, одной из самых «сладких» вещей в футбольных симуляторах, да и в прочих тоже, была и остается кастомизация команд и игроков. В **FIFA 2000** для подобных целей даже выделили несколько «пустых ячеек», на основе которых вы вольны вывешивать свой ФК им. Ивана Иванова. Или команду OPM ;). Как обычно, в «набор» добавились варианты спортивной формы команды, обновлены виды рож игроков (звучит глупо, но верно), которые в FIFA'98, надо отметить, были гораздо более выразительны. Самые же значительные изменения постигли подгонку характе-

ристик футболистов. Показатели характеристик варьируются теперь от одного (минимум) до семи (максимум), и подгонять их можно так, как вам заблагорассудится. Хотя всем все умения до семерки поднимите и на поле выпускайте. Никаких ограничений. С одной стороны, это удобно, а с другой... Как все рань-

ше хорошо было: покупки игроков, аккуратная подборка нужных характеристик. Вратарю, например, игру головой снижали до минимума, за счет этого развивая реакцию. И все в таком духе.

Несмотря на то, что большая половина статьи была посвящена, по сути, разбору недоработок, сразу хочу обратиться к тем, кто составил себе довольно отрицательное представление об игре. Все знают, что EA Sports, по большому счету, выпускает лучшие игры футбольной тематики. И **FIFA 2000** лишний раз это подтверждает. Игровой процесс прекрасен, управление заметно улучшилось и теперь не пугает ТАКИМИ страшными задержками, как ранее. Визуально все чрезвычайно привлекательно, а негроидность цымбаларей можно подправить и самому. **FIFA 2000** вполне оправдывает наши ожидания. Смело покупайте — лучше футбола на PlayStation пока нет.

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Все любители футбольных симуляторов могут прочитать эту рецензию, примерно обрисовать себе, что их ждет в FIFA 2000, а потом, вне зависимости от сложившегося впечатления (даже если оно вдруг негативное), бежать и покупать игру. Остальные, в принципе, могут проделать то же самое. Это самый лучший футбол, какой вы только можете найти на приставке.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	8
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

К большому сожалению, тех из нас, кто никогда в такие игры не играл, FIFA 2000 уже не переделает. Только для фанатов.

Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством"

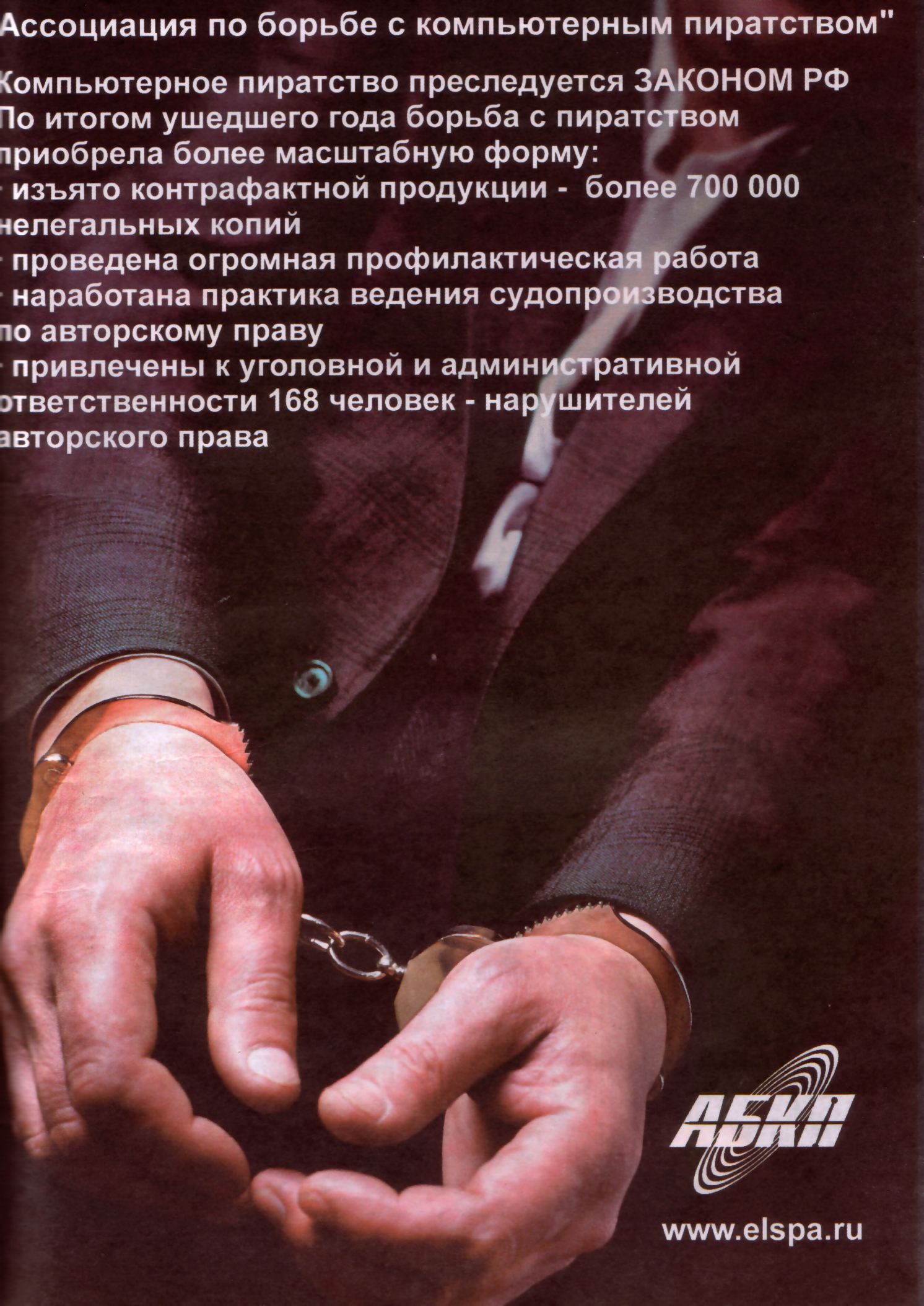
Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ

По итогам ушедшего года борьба с пиратством
приобрела более масштабную форму:

изъято контрафактной продукции - более 700 000
нелегальных копий

проведена огромная профилактическая работа
наработана практика ведения судопроизводства
по авторскому праву

привлечены к уголовной и административной
ответственности 168 человек - нарушителей
авторского права



www.elspa.ru

ЖАНР: action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Rockstar Games/DMA Design

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: GTA, Driver

GRAND THEFT AUTO 2

В нашей стране склонность населения к угону, разбиванию и обдиранию автомобиля ближнего всегда была грандиозной и сравнима по своим масштабам лишь со склонностью выбирать в качестве игровой платформы PlayStation. Поэтому вполне естественно, что группа игр, условно объединяющаяся в класс симуляторов противозаконных действий, в которые вовлечен автомобиль, приводит всех нас в тихий восторг.

Всем очевидно, что чем тщательней разработчики повторяют близкие к нашей действительности ситуации, тем, естественно, популярней становится игра. Но удивительнее всего, что это очевидно не только нам, но и заокеанским очкастым дядюшкам, среда жизнедеятельности которых ограничивается компьютерами с 25-дюймовыми мониторами, золотыми карточками «Visa», велотренажером и Декларацией независимости под подушкой. **Grand Theft Auto 2** буквально скопирована с жизни какого-то нашего городка. Игра состоит из трех уровней, каждый из которых разделен



между бандитскими группировками, как правило, на три зоны. Банды тут представлены совершенно разнообразные: начиная от огромного клана с названием, едва допустимым для массовой печати — Zaibatsu, и заканчивая Rednecks — бандой, укомплектованной, в основном, говоря по-нашему, лицами без определенного места жительства. К сожалению, в отсталой Америке метро как вид транспорта не получило такого

широкого развития, как у нас, по причине чего последние вынуждены обитать в передвижных трейлерах и прицепах. Однако вне зависимости от фасада, методы банд примерно одинаковы, возглавляются ли они великим олигархом или обитателем подземных переходов. Вы, будучи простым бритоголовым парнем, чей кулак квадратен, а лицо не обезображено интеллектом, должны зарабатывать уважение банд. Поскольку банды эти находятся в состоянии перманентной войны друг с другом, единственный настоящий способ показать себя — это как можно больше насолить бандитам из соседних группировок. На экране игры есть шкала, показывающая, насколько та или иная банда вам доверяет, и, когда один из уровней доверия поднимется до определенной отметки, вы сможете начать исполнять заказы братанов. Видимо, вся сеть таксофонов по городу находится под





контролем бандитов, потому что инструктировать вас будут именно через них. Миссии очень похожи на те, что были в первой **GTA**, то есть вам предстоит взрывать здания, развозить наркотики, отстреливать стукачей и заниматься иными воскресными развлечениями члена бандитской группировки. Чем больше успеха вы добиваетесь в своих начинаниях, тем сильнее вас начинают ненавидеть коллеги из конкурирующих организаций, особенно когда вы заезжаете на их территорию. Взбешенные бандиты станут просто открывать огонь, как только увидят вас в своей зоне влияния. К счастью, в этой игре здоровье главного героя улетучивается не сразу, и у вас есть шанс выдержать парочку выстрелов, прежде чем безвозвратно отдать концы. Полицейские всегда присутствовали в **GTA**, но в каком-то неправильном варианте. То есть какое-либо взаимодействие с ними неизменно приводило к неприятным последствиям, а не помогало бизнесу, как в реальной жизни. Не совсем освещенные о реальном положении вещей, разработчики ошибочно продолжили эту линию, и теперь полицейские, которые ранее удовлетворялись лишь установкой дорожных блоков и наивными надеждами, что игрок в конце концов покажет свой автомобиль, нача-



Стильные персонажи *Grand Theft Auto 2* должны надолго запомниться игрокам.

ли вести себя как истинные ДПСники американского происхождения: подрезать спасающуюся бегством машину. Правоохранительные органы в **GTA 2** нередко будут высылать вам навстречу и бронированные «Газели» производства фирмы «Линкольн», на-

полненные омоновцами, которых американцы ласково называют «группой захвата». Позже на ваш след нападут агенты ФБР, и вот тогда-то у вас начнутся настоящие проблемы, потому что шоссейные блоки из полицейских автомобилей будут заменены танками. Откровенно говоря, суть игрового процесса абсолютно не изменилась со времен первой **GTA**, но несмотря на это, игра великолепна. Игра предоставляет игроющему значительную свободу в плане выбора судьбы своего персонажа, банды, в которой он будет состоять (хотя чтобы полностью закончить уровень, вам придется сотрудничать со всеми тремя). Если вам вдруг надоест быть на побегушках у криминальных группировок, вы всегда можете просто поехать по городу, расстреливая из автомата зевак, взрывая транспорт и дожидаясь, пока прибудет полиция, или просто давья невинных пешеходов, что само по себе должно доставлять неимоверное удовольствие. Погружение в игровой процесс происходит очень быстро, да и сама игра сделана так, что продолжить ее можно, просто включив приставку и нажав пару кнопок, поэтому довольно удобно играть в нее постепенно, часто прерываясь. Чтобы продвигаться по игре игроку, однако, приходится: для перехода на уровень выше нужно набрать прорву оч-

ков и сделать массу дел. Поэтому кажется, что засиживаешься за одним и тем же уровнем слишком долго, и неисклю-шенному игроку такое положение вещей может быстро надоест. Более того, получается, что очки можно зарабатывать только миссиями, а миссии не так легко выполнять. Без того, чтобы ваши очки однажды удвоились или

утроились (а это достигается только выполнением заданий), вам пришлось бы сидеть на одном и том же уровне пару дней — а сохранять игру можно только между уровнями. Чтобы несколько облегчить вашу долю, игра значительно расширила ассортимент оружия, которое будет доступно игроку, среди которого есть бутылки с зажигательной смесью и ручные гранаты. Среди нового огнестрельного оружия присутствуют автоматы с глушителями, обрезы и просто дробовики.

В плане графики игра выглядит, конечно, лучше, чем первая версия для PlayStation, но все же выглядит довольно угловатой, и частота смены кадра просто отвратительна. Даже самые быстрые автомобили в **Grand Theft Auto 2** кажутся очень медленными. Музыкальное оформление, наоборот, очень впечатляет и выглядит несколько более современным, чем вариант для первой игры. Хотя проблемы с графикой остались нерешенными, **Grand Theft Auto 2** оказалась очень достойным продолжением очень достойной игры.

Если вам неприятно играть в человека, развозящего наркотики или расстреливающего себе подобных из автоматов, то игра, конечно, не для вас. Но если вы были в восторге от первой **GTA** или просто любите вечером увлечь за своей машиной шлейф огня, мигания проблесковых маяков и вой сирен, то для вас только один выход: в срочном порядке угнать тачку соседа, заехать на рынок или в магазин с дисками PSX, связать продавца, и купюра за купюрой сжигать его дневную выручку, пока он не согласится отдать вам копию этой новой игры.

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Несмотря на «тормоза» *Grand Theft Auto* на PlayStation получилась отличной игрой, лишенной, к сожалению, чего-нибудь нового.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА 7
ЗВУК 9
GAMEPLAY 9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 7

8.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Хорошее, пусть и не очень красивое продолжение популярной в народе игры *GTA* достойно похвалы и помещения ее на обложку.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

«Дракон — крылатый змей, мифологическое существо, представляющее в виде сочетания элементов разных животных, обычно головы и туловища пресмыкающегося и крыльев птицы, иногда в состав такого комбинированного образа входили части тела и других животных» — такое определение драконам дает солидная энциклопедия «Мифы народов мира».

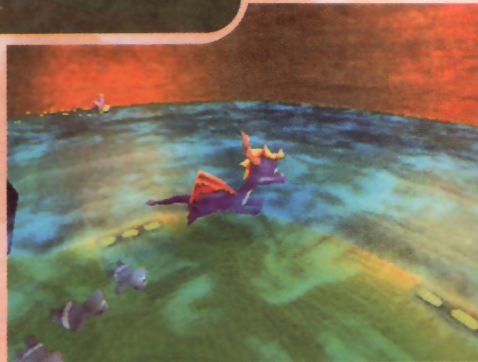
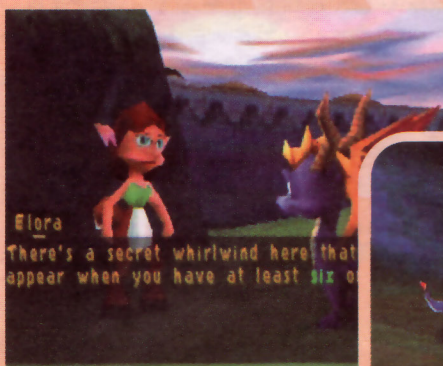
Возьму на себя смелость утверждать, что образ дракона — один из самых древних и, если так можно выразиться, живучих среди других персонажей всемирной мифологии. Уж не знаю, какой там по науке объясняется это особой привлекательностью, которой обладают эти крылатые ящеры, однако очевиден тот факт, что они успешно пресмыкаются из мифа в миф не первое тысячелетие, в то время как масса других подобных персонажей уже давно бесследно исчезла в бездне веков. Теперь эти твари надежно перебрались с ветхих пергаментных страниц манускриптов и строгих готических гравюр поближе к 21 столетию и уверенно заселили виртуальные пространства. Наверное, они добились своего — вряд ли мы сможем представить хотя бы одну достойную игру, пусть минимально связанную с мифологическими мотивами, в которой бы не встречались эти достойные твари. И, конечно, среди этих «осовременившихся» огнедышащих ящеров, сердцу фаната PlayStation

милее всего и ближе имя одного из них — Spyro the Dragon. Игра, в которой первый раз появился этот забавный фиолетовый персонаж, практически сразу получила признание игровой общественности и всенародное признание. Тем более, что для того периода развития PlayStation эта игра имела поистине судьбоносное значение. Яркая, веселая, предоставляющая возможность свободного действия в прекрасно сделанном, целиком трехмерном пространстве (может быть, лучшем на том этапе — до этого мы могли лишь с завистью смотреть на счастливых обладателей подобных развлечений на Nintendo 64), с логичным и в то же время нетривиальным подходом к созданию уровней, динамичная и обладающая прекрасным качеством игрового процесса, она заслуживала более чем положительных оценок. И так, вместе с теперь уже не менее известными бандикутами, гекконами и крокодилами, Spyro добился статуса «культурного» героя... Интересно, а чего же нам не хватало в той «первой» части? Не знаю, как вам, а по мне, так все как-то слишком быстро кончалось, хотелось поиграть побольше и подольше (или это я один такой ненасытный?!). Тем не менее, принимая во внимание все многочисленные плюсы оригинальной версии, трудно было предположить, что создатели откажутся от выгодного финансового предприятия, и вы-



ход продолжения приключений фиолетового дракончика можно было предсказать заранее... Предсказать и не ошибиться.

Наконец Insomniac Games доделали долгожданный сиквел **Spyro 2: Gateway to Glimmer**. Позволю себе небольшое отступление: не знаю, как вас, а меня всегда забавляло название этой студии — эти ребята игры по ночам, что ли, делают (если кто не понял прикола — не поленитесь, зайдите в англо-русский словарь и переведите слово «insomnia»)? Если вы помните, предыдущая авантюра нашего дракончика закончилась на том, что он освободил-таки всех сородичей, добыл сокровища и замочил легионы мерзостных врагов, возглавляемых покойным Гнасти Гнорком. Тут-то и начинается вторая часть: только наш герой собрался спокойно отдохнуть от сражений и отправиться на заслуженный покой с добытыми сокровищами, так ведь нет, появляются господа разработчики и говорят: «Пора, друг сердешный, снова деньги зарабатывать. Шас мы тебе какое-нибудь забористое приключение выдумаем.». Так наш бедный Spyro до родных Драконьих Берегов и не добрался, забросило его при путешествии через волшебные ворота (всегда с ними что-то не так!) в незнакомый мир Авалар, живущий по своим странным незнакомым законам. Правит здесь колдун-злодей Рипто, разрезающий на драконе, наводя на всех ужас и смятение, и замышляющий свои коварные злодейские планы. Господа игроки, попрошу садиться — играть подано!



С технической точки зрения, мало что может сравниться на PlayStation с новым приключением дракончика Spyro. Игра выглядит просто замечательно.



стоп, я сказал «вдохновение», а не то, что кто-то у кого-то что-то передирал — это разные вещи, и к нашему случаю подобная история, к счастью, не относится). Почему было так прикольно играть в MediEvil? Да потому, что он весь набит бонусными уровнями, заданиями в заданиях, очень забавными квестами, пазлами и прочими фишками и фишечками, которые так здорово разнообразят игровой процесс. А почему так прикольно играть в **Spyro 2**? С удовольствием повторил бы предыдущую фразу, да места жалко. Еще раз оговорюсь: сходство между играми в структуре, а не в сути. На каждом из тридцати этапов может скрываться до четырех непохожих, часто взаимосвязанных заданий, которые еще могут перемежаться даже такими тривиальными, но от этого не менее веселыми, как, например, «собери все кристаллы» и пр. Встречаются как задания, которые могут потребовать от Spyro ловкости и скорости, так и созданные для того, чтобы заставить его пошевелить мозгами. Каждый уровень имеет задания первой и второй степени важности. Начинающие игроки могут проходить, ориентируясь только на «primary objective», в то время как поднаторевшие будут искать дополнительных возможностей поразвлечься.



Как вам понравится задание вроде этого: некие злобные индивидуумы собрались вкусно пообедать черепаховым супом (если кто не знает — черепах для этого чудесного деликатеса варят прямо так — живьем и в панцире). Для приготовления утонченного блюда они выбрали едва народившихся маленьких несмышленых черепашек, которые даже не по-

нимают, что с ними собираются делать. Задача Spyro, известного борца за права животных, — оттолкнуть этих черепах подальше от бурлящей жидкости, сбросить в нормальную воду и дать им уплыть в море. Но черепахи-то глупые, ползут не знают куда, а вы носитесь по уровню и их отлавливаете. Одну отловишь, другая уже почти грохнулась в суп, ее вытащишь — третья уже куда-то заползла, ее начинаешь ловить, а тут другая... И так далее. Или вот, например, куча злобных, маленьких, но о-о-очень голодных дракончиков, которые в буквальном смысле прямо на голову сваливаются, норовит скушать по кусочкам группу несчастных пещерных людей. И вам нужно бегать по всему уровню, отгоняя этих юрких тварей от беззащитных кроманьонцев (или как они там на Аваларе называются?). Или вот хорошее задание — хоккей. Да, простой, незамысловатый, почти «нормальный» хоккей. Только на матч отводится две минуты, забить надо пять голов, на воротах у вражеской команды стоит здоровый бык, шайбу надо таскать во рту, забивать — метким плевком, а отнимать — дыша огнем на противника. Помимо этого предстоит охотиться на монстров, поражать цели пламенем на лету, добывать нужные артефакты для терпящих бедствие обитателей королевства, и еще масса подобных квестов. Помоему, впечатляет, особенно учитывая то,



что таких заданий — по несколько на каждом уровне, а у разработчиков все в порядке с чувством юмора, как, впрочем, и с чувством меры тоже.

Как я уже говорил выше, игра стала больше, но не только

за счет увеличения количества уровней, но из-за вот таких «приключений в приключении», благодаря которым **Spyro 2** чуть ли не вдвое длиннее своего предшественника. Еще радует тот факт, что все эти дополнительные задания созданы таким образом, что не пропадают зря, ведь каждое из них хочется пройти, каждое попробовать, заглянуть в каждый уголок и посмотреть, «а что будет, если я сделаю вот так» — и это действительно свидетельствует о мастерстве и богатстве фантазии создателей. Кстати говоря, того игрока, который пройдет **Spyro 2: Gateway to Glimmer** действительно на 100 процентов, выполнив все и заглянув везде, ждет сюрприз от разработчиков. Так что стоит попытаться!

Кроме всего прочего, стоит отметить, что герою-освободителю придется сражаться с ордами разнообразнейших противников, при создании которых разработчики ориентировались не на то, чтобы кого-то запугать до смерти, а скорее развеселить. Помимо этого стало больше взаимодействия с положительно настроенными персонажами, готовыми оказать посильную помощь в ваших приключениях. Графически игра действительно стала лучше, хотя нельзя сказать, что что-то качественно

изменилось. Эти изменения носят скорее косметический характер, персонажи стали детализированней, модели и движение — глаже и четче. Динамическое цветное освещение, уже упомянутая интерактив-

ность окружающей среды, приятная, легко узнаваемая и быстро запоминающаяся цветовая гамма (с преобладанием оттенков фиолетового) — все соответствует самым высоким стандартам качества графического оформления игр на PlayStation. А еще прибавьте к этому безупречно запрограммированную камеру, гладкое и отзывчивое управление, и вы получите представление о **Spyro 2** и в этих аспектах. Уровни органично связаны между собой видеовставками, выполненными в мультипликационном стиле дизайна самой игры. Общая атмосфера дополняется звуковым и музыкальным оформлением, которое было создано небезызвестным Стюартом Копеландом, бывшим участником легендарной группы Police (я надеюсь, все помнят г-на Стинга?), который написал музыку и для первой части игры.

Эми Блэр, ответственный руководитель SCEA по вопросам маркетинга **Spyro 2**, заявил: «В оригинальной версии *Spyro the Dragon* мы обнаружили, что игроки всех возрастов и категорий восхищаются веселым главным ге-

роем, заводным юмором и бесподобной графикой (ага, сам себя не похвалишь — никто не похвалит? — Прим. авт.). И вот во второй части мы сохранили все эти любимые черты игры, значительно улучшив и обогатив игровой процесс, добавив новые движения, большие трехмерные уровни и, конечно же, разнообразив саму игру. По нашему мнению, **Spyro 2** предоставляет возможность поучаствовать в захватывающих и увлекательных приключениях для игроков всех категорий». Конечно, нужно сделать поправку, что это сказал человек, который по определению не может сказать ничего плохого о том, о чем говорит. Тем не менее, к его словам стоит относиться серьезно — у **Spyro 2** есть все, для того чтобы называться на данный момент одной из самых лучших игр в своем жанре: прекрасно сработанный игровой процесс, свидетельствующий о серьезных талантах создателей, достойнейшая графика, жизнерадостная динамика происходящего и, разумеется, любимый фиолетовый супергерой. Раньше герои сражались за спасение мира от драконов, теперь дракон сражается за спасение мира. **Spyro 2: Gateway to Glimmer** — прошу любить и жаловать!

OPM

Для сравнения

ИГРА: *Spyro The Dragon*

РАЗРАБОТЧИК: *Insomniac*

Первая игра жанра трехмерной платформерной аркады от Insomniac получилась скучноватой, хотя и не лишенной своего шарма. Ее вторая часть намного лучше.



OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

По всей видимости, в лице *Spyro 2* мы имеем наилучшую игру подобного жанра на PSX. Безупречная графика, отработанный игровой процесс, куча приколов, прекрасно отработанная структура действия.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	10
GAMEPLAY	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9

9.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

На удивление интересная и безумно красивая приключенческая игра для всех. Достояна стать настоящим хитом этого года.



- | | |
|-----------|----------------------------|
| 20 | SPIDERMAN |
| 22 | THE DUKES OF HASARD |
| 23 | COUNTDOWN VAMPIRES |
| 24 | GALERIANS |
| 26 | COOL BOARDERS 4 |

CKOPO



- | | |
|-----------|--------------------|
| 27 | ALUNDRA 2 |
| 28 | JADE COCOON |

SPIDERMAN



Где-то еще год назад Activision проговорила, что организовала разработку Spiderman, но до последнего момента об этой игре мало что было известно простым смертным. Теперь же представителям прессы удалось прижать Activision к стенке, и фирма приоткрыла завесу тайны. Очередной подарок любителям комиксов изготовят на основе движка Tony Hawk Pro Boarder, который, по мнению создателей, без каких-либо значительных доработок будет соответствовать требованиям новой игры.

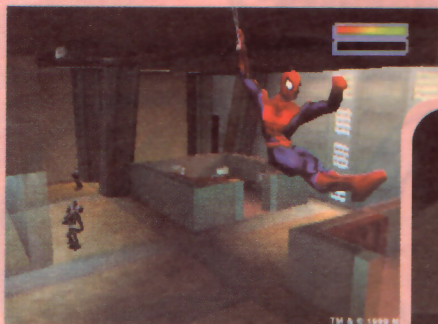
Фигура самого Спайдермена тоже будет смоделирована без всяких «наворотов» и дорогостоящих технологий. Изначально предполагалось для анимации модели применить технику захвата движения с живого человека, но потом, глянув в бумажник, разработчики пришли к выводу, что настоящий Спайдермен не может двигаться как обычный человек, и решили анимировать его вручную. В результате у Neversoft получилось нечто, что, как они сами говорят, «передвигается подобно настоящему супергерою, а не настоящему человеку», или, как сказали бы работники наших правоохранительных органов, пребывает в общественном месте в состоянии алкогольного опьянения. Соответствующая походка и координация движений бросается в глаза сразу с начала игры, когда герой стоит на крыше дома и созерцает линию горизонта, уходящего в бесконечность Нью-Йорка. Особенный интерес в этом



плане представляет потребность Спайдермена при передвижении ухватиться за какой-нибудь столб или приклеиться фирменной паутиной к стене здания. Тот факт, что вы играете за Спайдермена, дает вам весьма ценный козырь для борьбы с дизайнерами уровней: вы более не привязаны силами гравитации к земле и можете прилепляться к любым поверхностям и ползать по потолку. Например, один из эпизодов начинается с того, как Спайдермен падает сквозь стеклянную крышу небоскреба и прилепляется к потолку. При этом камера все время остается при супергерое, одной из



главных целей разработчиков было всегда сохранять ее в этом положении. Они даже были вынуждены разработать специальные прозрачные с одной стороны текстуры, чтобы открывать обзор камере, если Спайдермен зашел в самых труднодоступных местах. Если прыгнуть на этот потолок, то вы увидите сквозь вдруг сделавшуюся прозрачной крышу супергероя. К этому не так легко привыкнуть, однако впоследствии привыкаешь, и это становится удобным. Управление новой игры разрабатывалось под Dual Shock, и без него игроющему придется туго, особенно когда нужно будет отбиваться от врагов: размахивать паутиной, использовать ее как щит, связывать врагов, заматываться в кокон. Дабы следовать политической корректности, Спайдермен своей стреляющей паутиной никого не убивает, а лишь на время «обезвреживает». Помимо перечисленных операций с паутиной супергерою будет использовать ее, обнаруживая массу способов передвижения: сплетать из нее мосты, спускаться по ней, как по канату, и даже, возможно, прыгать с ней. Помимо «рядовых» злодеев в игре появятся и такие мастера злодеяния, как Доктор Осьминог и Ящер. Разработчики обещают сбалансировать игру так, чтобы близкий к комиксам сюжет не перегружал игровой процесс и не подавлял в игре элементы «action».





SPYRO THE DRAGON

Оригинальный
диск с инструкцией
на русском языке



SONY



COMPUTER
PLAYSTATION



UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS

www.universalstudios.com

DUKES OF HAZZARD

Продление жизни телесериалам, пережившим клиническую смерть, — любимейшее занятие индустрии видеоигр. Телешоу «Dukes of Hazzard» скончалось на Западе еще пятнадцать лет назад, как нередко с ними это бывает, потому что главные персонажи занялись другими, более прибыльными проектами, отказавшись продлевать контракт.

Теперь телесериал опять набрал популярность, поскольку его цена в телепрокате по истечении лет упала, и за границей его стали крутить «по кабелю». «Dukes of Hazzard» снова собрал своих поклонников, теперь уже повзрослевших и способных выложить определенную сумму на развлечения. Почувстввав это, SouthPeak сразу организовала разработку одноименной игры. Погнавшись за двумя зайцами, разработчики сориентировали новую игру как на любителей автогонок, так и на фанатов сериала. В результате получилось, что некоторые, ставшие неотъемлемыми теперь части автосимулятора пришлось убрать. Например, в игре не будет гонок ночью или во время дождя, поскольку такие природные условия не встречались в телесериале и не соответствуют стране Hazzard вообще. Игра будет разделена на миссии, довольно ощутимо логически между собой связанные. Начнется она с рассказа о том, как в страну Hazzard приезжает странный незнакомец, жаждущий отмщения чего-то кому-то. Звать он будет Black Jack Peril



(«peril» — опасность или угроза, удваивание согласных в середине слова — любимый способ изобретения имен и названий в сериале). В игре будет 10 автомобилей, из которых только четыре или пять в режиме одного игрока. Выбирать машины по своему усмотрению вам тоже не дадут, использование автомобилей строго регламентируется сюжетом. Главной машиной игры будет, естественно, General Lee, та, что принадлежала главному герою в сериале. Помимо нее игроку удастся поуправлять фургончиками, джипами и грузовиками с контейнерами других персонажей. Автомобили злодеев также будут представлены всей своей мрачной радугой. Играть вы сможете за двух героев: за Бо — самого быстрого водителя сериала, и за Люка — персонажа, который выполнял все полукаскадерские трюки в сериале. Управлять последним особенно интересно, поскольку именно в его обличье игрок должен будет перепрыгивать через сараи, канавы, заезжать на платформенные прицепы, и все то, что счастливый американский зритель имел возможность наблюдать по собственному телеви-



зору. Против полиции и иных врагов американского народа отчаянные парни будут применять неизменный клей, дымовые завесы и гвозди, не говоря уже о другом давно виденном методе из телевизионного шоу, которое было снято на противоположной стороне земного шара около пятидесяти лет назад и авторские права на который принадлежат никаким не Дюкам, а советскому криминальному миру кавказского региона — разлитие емкостей с маслом перед тележками, автомобилями и иными преследователями. Игра будет разделена на 9 эпизодов, каждый из которых состоит из 3 частей. Все 27 миссий будут ощущаться «отягощены» единым сюжетом: в одних вам придется просто сражаться за денежный призовой фонд на гонках, в других — догонять угонщиков, похитивших General Lee. По пути вам придется спасти от бандитов некоего дядюшку Джейса, спасти Дэйзи от других бандитов и завезти в банк деньги за заложенную ферму — то есть осуществить действия, человеку, не знакомому с сюжетом сериала, малопонятные. Технические подробности новой игры пока практически неизвестны. На демонстрационных роликах явно бросается в глаза лишь высокая детализация моделей автомобилей и, особенно, то, как отражаются на машине различные повреждения. О графическом же движении судить пока сложно, так же как и об остальной динамической части игры. Что ж, чтобы сделать окончательные выводы, ждать осталось немного.



COUNTDOWN VAMPIRES

Bandai, разработчик, название которого у игроков пока ассоциируется лишь с плохими японскими играми, решила подлить масла в огонь нагнетающейся истерии по поводу конца тысячелетия, предложив игроку очередную мистическую игру.

В *Countdown Vampires* вы играете за Кэйта Шнайдера (Keith Snyder) — крутого американского парня, не так давно работавшего телохранителем, а ныне превращенного в вампира. Действие происходит в канун нового тысячелетия в гостинице под названием «Desert Moon Hotel» — воображаемом месте, которое довольно часто становилось предметом англоязычной лирики на патетические темы. Дабы игроки, ожидающие падения метеорита или щелчка карающего перста, протиснувшегося сквозь облака, не разочаровались в игре, когда их ожидания оправдаются, сценаристы решили выбрать из своего толстого каталога катаклизмов пожар. Именно пламя вдруг неожиданно охватывает помещение, включая систему противопожарной безопасности. По непонятным причинам из противопожарных разбрызгивателей вместо воды вдруг начинает литься нечто отвратительное, вследствие чего вечерние одеяния гостей безнадежно портятся, а сами гости становятся вампирами. На вашего героя, поскольку он телохранитель, естественно, ничего не подействова-

ло, и теперь его задача — разгадать загадку непонятного происшествия и найти антидот для противопожарных средств, используемых странами НАТО. Как обычно это бывает с вампирами, эти твари не подозревают, что вы им помогаете, а если и подозревают, то не особенно хотят, чтобы им помогали. Но кто, собственно, будет спрашивать вампиров? Будучи телохранителем, Кейт, естественно, посчитает уничтожение всей зубастой братии лучшим способом поправить ситуацию. Однако вскоре окажется, что не все так просто и что изменения происходят не только с этими людьми, но и со всем миром, который они населяют. Если одна из таких тварей укусит главного героя, то очень скоро он почувствует себя нехорошо и с противовампирскими выступлениями на этой планете бу-

дет покончено. Для того чтобы решить загадку, Кейту предстоит сменить восемь мест своего пребывания: от дремучих вампирских лесов до набитых вампирами баров. Даже начинаете вы игру в зловещем казино, не внушающем доверия. Сейчас игра находится в абсолютно «неиграбельном» состоянии по причине слишком ранней стадии своего развития. Даже вампиры в данный момент лишены каких-либо прав и не могут атаковать героя — просто, подобно своим собратьям зомби, стоят, качаясь в трансе. В демо-версии, которая предлагается сейчас общественности, главный герой начинает игру как раз в центре круга из таких субъектов, которых можно безжалостно расстрелять из пистолета. Естественно, все информационное сопровождение этой версии с особым остроумием выполнено разработчиками на японском языке, так что некоторые особенности поведения героя в игре западному миру разгадать до конца так и не удалось. Графика, особенно та, что касается сцен и оформления заднего плана, больше всего похожа на Resident Evil. Но несмотря на схожесть с прекрасными играми Capcom, Bandai проглядела такие, ставшие уже привычными, нововведения, как передвижение персонажа по лестницам без нажатия дополнительных кнопок. Правда, времени, чтобы исправить все эти недостатки, у разработчиков полно. Тем более японцам эта игра понравилась и такой.



OPM

ОПРОС

GALERIANS



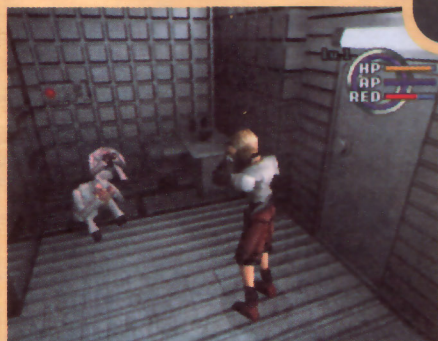
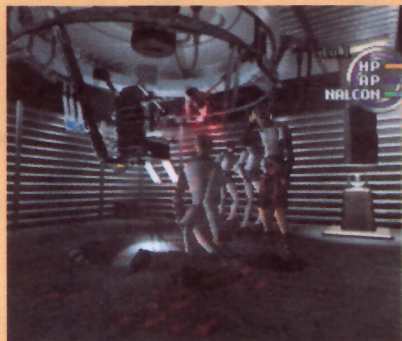
В последнее время название Crave Entertainment витало вокруг ушей игроков в связи с изданной ею ролевой игрой Jade Cocoon. Дабы не упустить волну известности, фирма решила издать на английском языке психологический триллер Galerians от ASCII, который обещает стать не менее крупным проектом.

Н а этот раз играть вам придется за юношу по имени Rion, который просыпается в хирургической лаборатории, прикрученный к системе жизнеобеспечения, капельницам и иным сосудам с цветной жидкостью, которая наделила его странными телепатическими способностями. Парень встает с койки и начинает исследовать мир вокруг и, особенно, внутри себя. Первичной задачей всего приключения для него становится понять, кто он есть и каким образом он превратился в экстрасенса. По мере того, как, выясняя это, мальчик изучает этот непонятный мир, где всем управляют компьютеры, он наталкивается на странную форму жизни — полулюдей-полукомпьютеров, которые по всем показателям превосходят и тех, и других. Они-то и носят странное имя **Galerians**. Эти **Galerians**, пользуясь своим превосходством, как обычно это бывает со слишком умными киборгами, поработили мир, поэтому некий доктор Lim и другие сотрудники госпиталя имени Микеланджело решили найти способ избавить мир от ненасытных тварей, но положение было безна-

дежным. И вот, в один прекрасный день, добрый доктор Lim проверял результаты своих экспериментов над людьми и понял, что один из этих экспериментов все-таки удался: Rion не только не отдал в муках всевышнему душу, но даже приобрел некие суперчеловеческие черты. Помимо использования этих самых сил Rion сможет, принимая какую-то химическую гадость под названием «Serum», проводить специальные атаки. Эти атаки главный герой изучает по ходу игры, и сущность их всегда какая-то экстрасенсорная. Rion может избивать врагов ударной волной, выглядящей как голубой энергетический шар, провоцировать самовозгорание оппонентов, приподнимать противника в антигравитационном поле и потом ронять их со всей дури о бетонный пол. Есть у героя и более мирные экстрасен-



сорные способности: он может зализывать свои раны, специальным упражнением сбавлять уровень адреналина в крови и временно увеличивать свои статистические характеристики. Камера, движущаяся подобно той, что была в Resident Evil, очень хорошо вписывается в рамки этого небольшого, но набирающего популярность жанра — «ужаса выживания». Весь навороченный футуристический дизайн мира будет размещаться аж на трех дисках. Значительную часть пространства на них, правда, будут занимать 70 минут CGI-роликов. Crave клянется, что каждый из четырех уровней будет наполнен как минимум 12 часами игрового процесса. Для игры на трех дисках это очень даже вероятно, увидим, так ли это. Японская же версия, которая, естественно, давно уже вышла, несколько недотягивает до звания шедевра из-за монотонности игрового процесса, чем нередко страдают приключения. Несмотря на это, разработчики полностью сдержали свои обещания, и погружение в мрачную атмосферу вам обеспечено: музыка, дизайн и сюжет будут тяготеть над вами долгие часы.



OPM 

СУПЕР ДЖОЙСТИК



DUAL
SHOCK



COOL BOARDERS 4



Давным-давно, в далеком 1997 году игроки были поражены совершенством разработки Cool Boarders. Эта игра была одним из самых занимательных наименований под тогда еще молодую платформу, отличалась очень простым управлением для непривыкших еще владельцев и затягивающим игровым процессом.

Совсем не удивительно, что вскоре появилась Cool Boarders 2 от того же разработчика, из-под клавиатуры которого вышла бы и третья часть, если бы Sony не поручила ее создание группе Idol Minds. Хотя в третьей Cool Boarders количество опций и увеличилось, улучшений в самом игровом процессе не наблюдалось, и, честно говоря, качество игры даже ухудшилось, несмотря на то, что выглядела она несколько современнее предыдущей. Теперь, дабы исправить былые ошибки, Idol Minds снова приступила к разработке этого симулятора сноубординга. В предыдущей, третьей серии, в отличие от второй, изменения превратились из количественных в качественные, и управление, например, стало просто издевательским. В **CB4** разработчики снова совершили качественный рывок: с управлением теперь все в порядке (очень напоминает существовавшее во второй части игры), а это очень важно для такой динамичной игры. В **CB4** нам снова предстоит мчаться вниз по склонам горных массивов, совершая завораживающие кульбиты на виражах. Одним из основных нововведений является возможность

сгенерировать своего собственного спортсмена. В соответствующей опции необходимо задать рост, вес и даже цвет одежды. В другом меню можно выбрать приглянувшийся дизайн доски и задать требуемые характеристики: скорость, устойчивость и маневренность. Кроме того, впервые в списке доступных игроков используются имена действительных спортсменов, мастеров высшей категории, среди которых такие личности, как Джейсон Браун и Джим Рипли. Изначально доступно 16 имен, но каждый раз, как вы побеждаете в чемпионате, становятся доступными новые атлеты. Все это действительно удобно, так как позволяет основательнее подготовиться к конкретному виду соревнований. На выбор предоставляются пять горнолыжных комплексов, расположенных в различных частях планеты — от Колорадо до Японии. Каждый комплекс располагает пятью трассами, оптимизированными под соответствующий вид соревнований. Самый очевидный — скоростной спуск с горы, где необходимо обогнать всех оппонентов, коих обычно трое. CBX — разновидность слалома, то есть необходимо как можно быстрее проехать через расставленные на трассе ворота. Экстремальный вариант скоростного спуска предполагает большое количество нестандартных препятствий, прыжков и прочих безумств. «Большой воздух» — так решили спортсмены обозначать самое зрелищное соревнование, когда спортсмен в течение продолжительного прыжка должен показать как можно

больше трюков и куража. Халф пайп (он и у нас теперь так же называется) — соревнование на чистоту технического исполнения трюков на специально оборудованной площадке, представляющей как бы половинку огромного цилиндра. Помимо этого в каждом комплексе имеется скрытая трасса со своим специальным заданием, становящаяся доступной только после успешного завершения открытых трасс на высшем уровне сложности. Графическое исполнение остается на очень высоком уровне, хотя и не сильно отличается от третьей части. Модели спортсменов насчитывают достаточное количество полигонов, и впечатления «буратинообразной» угловатости от игры не остается. Отлично подобраны текстуры и анимация персонажей вполне высокого качества: балансируют сноубордисты руками как живые. Трассы очень детализированы, как и все пространство, их окружающее. На снегу остаются следы соответствующей формы, в зависимости от движения доски. В целом, можно сказать, что реализму в графическом исполнении было уделено много внимания. К четвертой серии разработчики приобрели достаточно и без того обильного опыта, чтобы подобрать соответствующий звук, качественный и динамичный. **Cool Borders 4** кажется действительно качественным продолжением серии, которое привлечет внимание различной играющей публики, а не только поклонников сноубординга, тем более, что половина мира (как обычно, не наша) уже упивается наслаждением от этой разработки.



ALUNDRA 2

Как мы и обещали в отчете о Tokyo Game Show и событиях, произошедших незадолго до него, сообщая об анонсе сиквела **Alundra**, с поступлением новой информации мы вновь возвращаемся к этому проекту, тем более что поподробнее узнать о нем наверняка захочет любой плейстейшенский ролевушник.

На данный момент **Alundra 2** уже очень близка к японскому релизу и к выходу этого номера успеет появиться в Стране восходящего солнца. На Западе же игра должна появиться где-то в начале следующего года, причем издателем будет выступать не Sony, а, как и ожидалось, Activision, заполучившая права на выпуск перспективного продукта от Contrail.

Как вы помните, первая **Alundra** оказалась на удивление интересной ролевушкой в лучших традициях легендарного **Landstalker** — все-таки разработкой занимались те же люди. Единственное, что вызывало удивление у некоторых людей, так это графическое оформление, недалеко ушедшее от подобных игр на шестнадцатибитных консолях. Впрочем, такая плоская рисованность не вызывала ничего, кроме умиления. И вот, по прошествии некоторого времени, команда Contrail, известная такими играми, как **Wild Arms** и **Legend of Legaia**, взялась за создание продолжения, решив придать ему самую настоящую трехмерность. Как следствие, **Alundra 2** предстает полностью обновленной, но все еще вполне узнаваемой, несмотря на уход в новое измерение.

Кстати, что интересно, несмотря на то, что игра называется **Alundra 2**, знакомого нам эльфа мы не увидим. Его заменит... другой эльфенок. Звать его будут Firi, хотя это имя, скорее всего, получит распространение только в Японии. Для Америки же герой переименован во Flint'a, что, вероятно, по мнению Activision, звучит более благозвучно. В Европе, надо понимать, ситуация окажется точно такой же.

Несмотря на то, что Флинт — имя, по большому счету пиратское, бороться персонаж **Alundra 2** будет именно с пиратами. Коварные морские разбойники напали на корабль родителей Флинта-Фири и, разграбив его, убили мать юного эльфа и взяли в плен его отца. Это, правда, довольно странно — обычно поступают наоборот. Естественно, что когда Флинт подросток, он возжелал освободить батью и отомстить пиратам сполна. На своем пути он, что опять же совершенно естественно, встречает некую принцессу (сопровождаемую мудрым наставником), занимающуюся в свою очередь поисками собственного папульки, короля государства Vanilla. Интересное должно быть государство, с таким-то названием. Как дальше выяснится, за всеми их неприятностями стоят, естественно, силы тьмы в лице некоего Mephisto, от которого, естественно, необходимо спасти мир.

Помимо трехмерности и нового сюжета в игре ожидаются и интересные вещицы, вносящие разнообразие в игровой процесс. Так, в **Alundra 2**, например, появится некая Pocket System. Смысл ее в том, что вам будет позволено складывать в карман (pocket) три каких-то предмета, которые можно быстро вызывать во время боя. Почти что стандартные пишущие «горячие яечки», но с расширенными функциями. Например, от ваших карманов зависит многое вещи, касающиеся магической системы. Сама она построена на взаимодействии четырех духов-элементалей, которых вы найдете, продвигаясь далее по сюжету (нечто подобное, помню, было в сеговской **Beyond Oasis**). С их помощью можно будет кастовать



различные заклятья и творить тому подобные стандартные для ролевика вещи. Но вот использование «кармашков» добавит Флинту еще и дополнительный ряд полезных способностей. Поместив, к примеру, в pocket соответствующего духа, вы сможете без проблем дышать под водой.

Немалая роль отведена в **Alundra 2** такой штуке, как мини-игры. Их ожидается достаточно много: от метания дартса до ставок на битвах быков (!). Что ж, подождем следующего года и посмотрим на все это сами.

OPM



JADE COCOON



Как обычно, Европе достаются только те игры, что были испробованы на США и Японии, и новая игра Jade Cocoon от Crave, вышедшая на обратной стороне земного шара еще летом, только готовится к выпуску в местах цивилизованных.

В этой игре вы будете играть за парня, который идет по стопам своего отца и пытается стать повелителем коконов. К сожалению, его обучение было омрачено нашествием полчища огромных насекомых, которое охватило родную деревню. При помощи тварей, которых он, покорив, приручает, парень должен остановить Onibubu (так называется нашествие) и стать мастером коконоплетения. Если окинуть игру сухим взглядом критика, то классифицировать ее как RPG можно очень условно: слишком уж значительная часть игры вертится вокруг одного-единственного занятия — собирания монстров. По ходу игры главный герой может захватывать монстров с помощью окарины (глиняной дудки), а потом приносить их домой, жене. Жена может предпринять по отношению к ним одно из трех действий: скрутить их в шелк (который потом используется для покупки мечей и брони), подавить их волю, так что они станут сражаться на стороне героя, или же, если монстров набралось несколько, сделать из этой братии одного мощного монстра-воина. Когда жена загоняет монстров в свой аппарат для их «склеива-

ния», они приобретают или утрачивают какие-либо характеристики. Характеристики, как обычно, подразделены по принципу элементов. Когда вы синтезируете, например, существо из двух монстров, принадлежащих элементу огня и воды, в результате получится нечто, обладающее обеими силами. Чем больше вы перекомбинируете своих любимцев, тем страннее они будут выглядеть, а комбинировать тварей можно практически до бесконечности. Сюжет, к сожалению, не очень изыскан и ограничивается 15-20 часами игрового процесса. Это, однако, компенсируется режимом, в котором вы можете сравнить своего сохраненного монстра с любимцем вашего друга. Во время битв вы должны переключаться между своими монстрами и управлять ими, то есть сами по себе они не очень-то интеллектуальны. Графика игры, надо признать, восхитительна, особенно задний план, кажется, что разработчик выжал из PlayStation все, на что был способен. Другая игра, нарисованная столь же красиво, не сразу вспоминается, да и сложно предположить, что вообще сущес-

твует нечто, подобное ей. Промежуточные сцены все построены на графическом движке самой игры, как в Metal Gear Solid и, видимо, проработаны с большим вниманием. Единственный ролик в полном смысле этого слова, который вы увидите за всю игру, находится в самом конце сюжетной части. Горькая правда об этой игре заключается в том, что за чудесным исполнением игры как таковой практически нет. Разработчикам стоило бы побольше усилий вложить в создание сюжета и изготовления режима для двух игроков. Смесь элементов RPG и генетико-селекционной деятельности по выведению монстров делают, как уже было сказано, эту игру совершенно непохожей на другие, но закоренелые RPGшники, скорее всего, почувствуют себя сильно ущемленными 15 часами игрового процесса. Поэтому игра эта, скорее, не ролевая вообще и больше подойдет для любителей Pokemon и ему подобных разработок (на которые, кстати, Jade Cocoon похож до безобразия). В европейской версии особых нововведений не ожидается, так что судите сами.

OPM 



- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

Используемые обозначения ▶

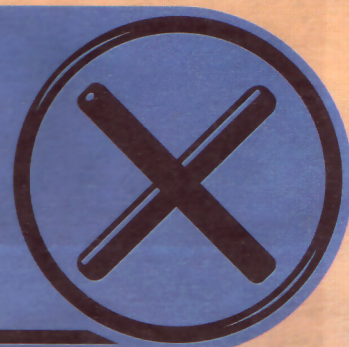
ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5



- 30 MEDAL OF HONOR
- 35 F1 99
- 36 CRASH TEAM RACING
- 38 X-FILES
- 40 MISSION IMPOSSIBLE

ОБЗОР

ОБЗОР



- 42 WU-TANG: TASTE OF PAIN
- 44 METAL GEAR VR MISSIONS
- 46 SPACE INVADERS
- 48 SOUTH PARK
- 50 TOMB RAIDER 4

ЖАНР: shooter от первого лица
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts/
Dreamworks Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: Quake 2, Metal Gear Solid,
GoldenEye 007

MEDAL OF HONOR



На PlayStation не хватало качественного shooter'а от первого лица. Все эти жалкие адаптации Doom'ов, Wolfenstein'ов и прочие невзрачные потуги на создание достойного хитового развлечения просто не дотягивали до удобоваримого уровня. Сейчас вроде как стало полегче — играем в Quake 2, великий и ужасный. Может быть, кому-то перевода Quake'а показалось достаточно. Лично мне этого было мало.

Я хочу медаль. Медальку, золотую и на ленточке. Нет-нет, не думайте, что у автора ОПМ окончательно поехала крыша — просто он очень хочет играть в **Medal Of Honor**.

По сюжетной концепции **Medal Of Honor** игра, которой нас осчастливила Electronic Arts, ближе всего к вышеупомянутому Wolfenstein. Действие происходит во время Второй Мировой Войны, а конкретно, ваше приключение начинается 5 июня 1944 года и продлится до самого дня Победы. Вы играете за пилота американских военно-воздушных сил, сбитого над территорией фашистской Германии во время выполнения боевого задания. Чудом Джимми Паттерсон, то есть вы, остаетесь живы после того, как ваш самолет был сбит не-

мецким ПВО. Теперь, оказавшись по ту сторону вражеских укреплений, вдали от какой-либо реальной поддержки соотечественников и союзников, вам нужно просто выбраться, остаться в живых, дотянуть до победы. Но это — ваши личные интересы. Есть еще интересы Родины (вспоминается высказывание швейцарского писателя Дюренматта: «Когда государство убивает своих граждан, оно называет себя Родиной»). В соответствии с этими интересами вы, как персонаж столь неожиданно и выгодно оказавшийся в самом тылу врага, обязаны выполнить серию заданий OSS (Operation of Strategic Services — этакое ЦРУ до ЦРУ), носящих разведывательный и диверсионный характер. В результате всего конгресс США наградит достойного сына Америки Медалью Чести (или как там она у них называется), которую исторический Джим Петтерсон, действительно существовавший, почему-то не принял. Что, впрочем, не помешало ему стать настоящим героем. Разработчики из Dreamworks Interactive не скрывают связи своего детища с другим произведением на подобную милитаристическую тему — с фильмом Стивена Спилберга «Спаси рядового Райана». Сам же Спилберг вроде как выступил в роли неофи-

циального идейного вдохновителя и крестного отца игры. По словам ребят Dreamworks Interactive, Стивен внимательно следил за процессом разработки **Medal Of Honor**, принимал непосредственное участие в разработке концепции, миссий, комментировал необходимые сюжетные ходы и пр. По апокрифу, Спилбергу принадлежит даже идея названия игры. По крайней мере, достоверен тот факт, что главным консультантом проекта является отставной капитан вооруженных сил США Дэйл Дэй, который выверял историческую достоверность «Рядового Райана». По словам создателей МОН, он руководил моделированием реалистичного поведения солдат, которое соответствует тактике ведения боя того времени. Кроме того, он, естественно, консультировал разработчиков оружия, костюмов, техники и т.д. Как я уже говорил, герой



Medal of Honor поражает не только своим отточенным игровым процессом и приличной графикой, но и отличным дизайном, которого его конкурентам на PlayStation всегда не хватало.



зывает вам посильную поддержку в деле разгрома фашистской Германии. Однако ближе к способу осуществления всех этих увлекательностей — ближе к игровому процессу! Джим бежит, прыгает, использует приставной шаг, пригибается и, конечно же, стреляет, то есть делает все, что полагается настоящему солдату.

Немного задержусь на оружии: его предусмотрено аж 15 штук, естественно, все реальное. От американских разрывных гранат Марк II, автомата Гэрэнда и даже базуки до оружия союзников и собственно фашистов. Вальтер П38, ручной пулемет Томпсона, культовый Винчестер, Панзершрек — достойнейший набор для достойного солдата. Помимо этого контекст Второй Мировой позволил удачно использовать в игровом процессе технику вроде танков, джипов и даже самолетов. По крайней мере, мне очень понравилось стрелять из стационарного станкового пулемета типа митральезы: очень смачно фрицев косит.

Разработчики неоднократно уверяли, что основной упор будут делать на AI противников. Честно говоря, это воспринималось не серьезней, чем все подобные заявления, совершаемые создателями игр в пресс-релизах. Но когда я сам опробовал **Medal Of Honor**, то у меня появилось сильное желание немедленно позвонить в Dreamworks (естественно, за счет редакции родного OPM) и слезно просить прощения за недостойные подозрения. Да, AI здесь запрограммирован образцово — эти гад-фашисты действительно не хотят умирать! Уж насколько прикольно был сделан AI в Metal Gear Solid — но здесь он и все прочие

просто отдыхают. Возьму на себя смелость утверждать, что мы подобного на PlayStation еще не видели. Они используют рельеф местности, для того чтобы прятаться, нападают из-за угла, действуют группами... Самый кайф был, когда я, бросив в очередной раз гранату, оказался свидетелем того, как храбрый офицер Гестапо схватил еще не разорвавшийся смертельный снаряд и швырнул его обратно. Помимо этого менее героически настроенные фрицы просто разбегаются с дикими немецкими воплями, лишь только вы начнете доставать любимую базуку. Не думайте, что вы легко отделались — они просто побежали за подмогой или нападут на вас из-за ближайшего угла. Есть и настоящие нацисты-герои, готовые пожертвовать жизнью ради товарищей и светлой нордической идеи (честно говоря, такие парни мне симпатичны), так что не удивляйтесь, если увидите, как белокурая бестия повторит подвиг солдата Матросова (это тот, который амбразуру телом закрыл), бросаясь грудью на еще неразорвавшуюся гранату и спасая этим соратников. Враги прекрасно освоили тактику ведения боя в парах: один прикрывает, ведя непрерывную стрельбу по вашей позиции и просто не давая ни малейшей возможности носу высунуть, а второй под защитой ураганного огня подбирается к вам поближе. Встречаются и приколы другого характера. Допустим, что вы только что пристрелили какого-нибудь очередного арийского воина и спокойно идете дальше, бесстрашно перешагнув через труп. Но не успеете вы отойти на десять шагов, как ясно ощущаете, что холодный свинец впивается в вашу спину. Да, супостат просто притворился мертвым и, дождавшись того момента, когда вы окажетесь наиболее уязвимым, открыл огонь. Сове-

ОСБОР



выполняет диверсионные и разведывательные миссии в тылу нацистов. Это могут быть задания типа уничтожения группы определенных офицеров, розыск и спасение других агентов, поиск каких-либо секретных документов и прочие. Можете быть уверены — никаких «высокоинтеллектуальных» миссий вроде «найди синий ключ и открой им красную дверь», в **Medal Of Honor** не предвидится. В достаточном количестве встречаются шпионские задания, т.е. миссии, которые методом «kill'em all» не пройдешь. Придется переодеться в фашистскую униформу и вести подрывную работу изнутри. Подобное разнообразие изрядно повышает общую увлекательность игры. Всего же предусмотрено 11 взаимосвязанных, достоверных заданий, выполнение которых растянется на 30 уровней. Каждая большая задача может распадаться на несколько частных, важных или второстепенных. В принципе, МОН обладает линейной структурой сюжета, хотя определенные отклонения возможны. Каждая миссия сопровождается видеовставкой, вводящей в исторический контекст происходящего и наглядно демонстрирующей, что к чему. Разработчики постарались, чтобы задания имели под собой реальную подоплеку, вроде как история с грандиозным загадочным морским проектом фашистов, когда построенный ими суперкорабль вдруг необъяснимо затонул. Связь с союзниками вы осуществляете через агента Французского Сопротивления, которое ока-



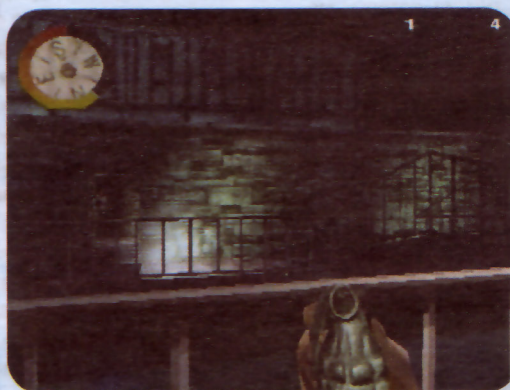


шокирован. Среди 20 различных типов противников представлены разные персонажи — от простых солдат Вермахта до офицеров Гестапо и жестоких штурмовиков СС. Dreamworks Interactive уже давно успели похвалиться своей новой технологией ступенчатой анимации (hierarchical animation system — HAS).

тую поучиться у профессиональных киллеров: народ, добивайте врагов контрольным выстрелом в голову! Плюс ко всему стоит отметить, что фашисты реагируют на выстрелы, слышат взрывы, не «забывают», что вы на них нападали, ходят за подмогой, умеют использовать сигнализацию. Естественно, что иногда не обходится без глюков разного рода, но куда уж без них, родимых, тем более что на общем, более чем благоприятном фоне они смотрятся не раздражающе!

Помимо этого разработчики уделили порядочную долю внимания всяческим прикольным деталям, вроде того, что иногда на улицах немецких городов можно встретить настоящих немецких овчарок, кстати, весьма злобных тварей. Так вот, если швырнуть такой псине гранату, то тупая зверюга схватит ее в зубы и будет носиться до тех пор, пока граната не взорвется... А теперь идите и звоните в фонд защиты животных. Коэффициент AI пропорционально увеличивается от уровня к уровню, и, по словам разработчиков, это сделано для того, чтобы игрок был не слишком

Что это значит? В общем-то, это находка для садиста: если противнику выстрелить в ногу, он грохнется на землю и попытается уползти. Или же с нечленораздельными немецкими воплями запрыгает на одной конечности. Если попасть в руку, то он не сможет стрелять. Если выстрелить в голову, скажем, в лоб, то супостат благополучно отправится в Вальгаллу (и не забудьте посмотреть, как с простреленной головы слетает каска). Тут возникает неожиданная претензия: игре не хватает крови! Я был готов ко многому, но никак не ожидал, что новая игра окажется способной вызвать подобного рода претензии — скорее уж наоборот. Дефект был замечен еще в бета-версии, и мы надеялись, что в финальной версии это будет исправлено. Почти уверен, что с помощью соответствующего кода баланс «кровавости» будет восстановлен, а то какой же shooter без нее, родимой?



справляется с задачей как следует. А здесь все звуки в первую очередь работают на поддержание соответствующей атмосферы: реалистичные звуки выстрелов, зависящие от оружия, резкие вопли раненых, немецкое бормотание врагов, достоверное скрежетание техники, лай собак в ночи, гулкий топот ног по коридорам, скрип дверей прекрасно воссоздает образы Второй Мировой. Оркестровые музыкальные аранжировки сделаны с явным закосом под соответствующее музыкальное сопровождение старых военных фильмов.

Визуально МОН сделан на вполне достойном уровне. Вышеупомянутая технология анимации действительно позволяет использовать ее (анимацию) в гораздо больших количествах, чем обычно. Естественно, Dreamworks столкнулась с теми проблемами, с которыми

сталкивается любая студия, разрабатывающая игры для PC и PSX одновременно. Адекватно передать на PlayStation все то, что позволяют аппаратные мощности современных компьютеров, увеличенные всевозможными графическими акселера-

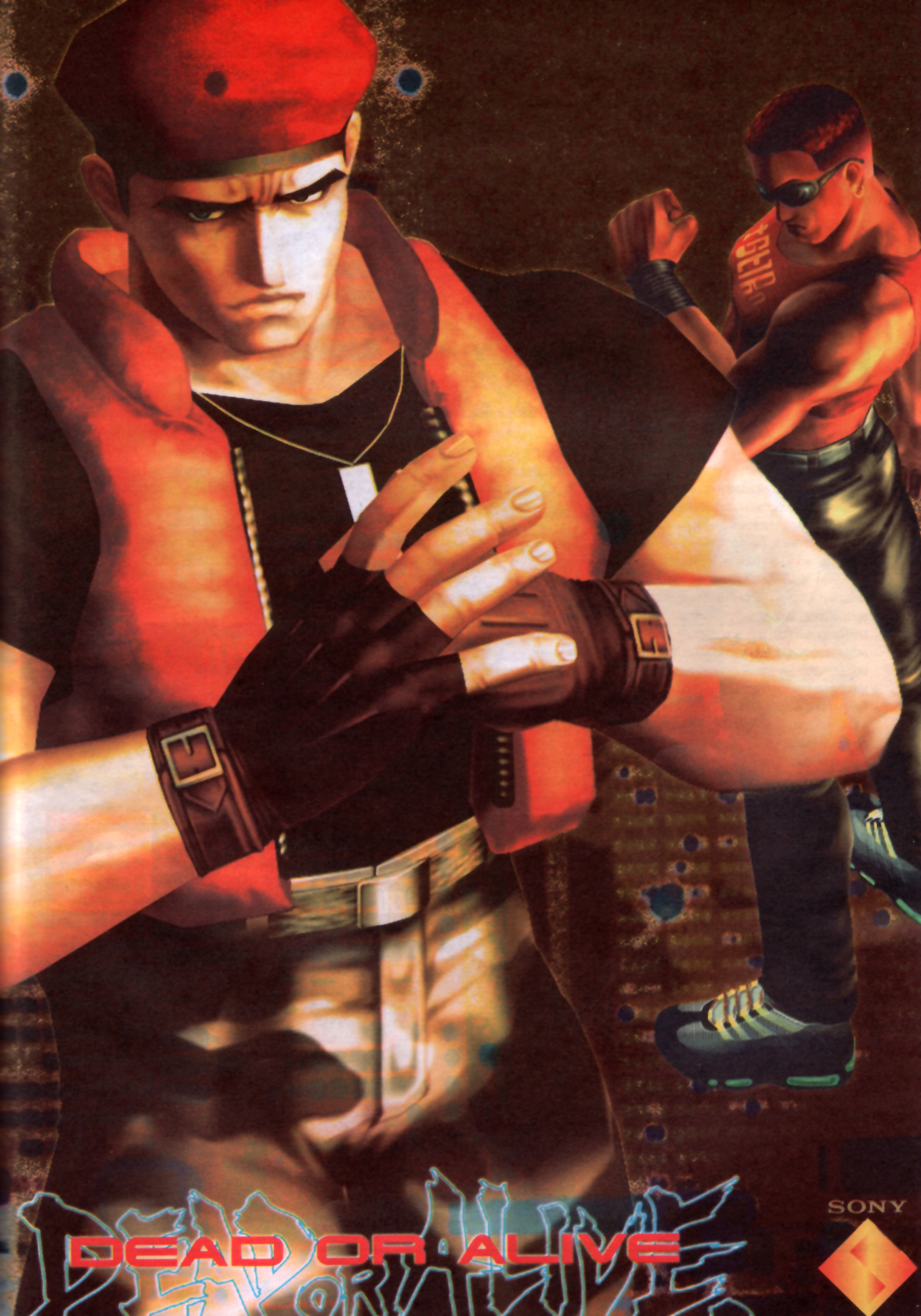
торами, оказывается практически невозможно — все же мощности чипа не те. В результате приходится урезать все, что можно — в **Medal Of Honour** в первую очередь пострадала частота кадров и общее быстродействие. Вследствие этого возникают глюки с управлением: оно немного «притормаживает», особенно когда действие происходит в графически нагруженных местах. Разработчики решили не снижать уровень детализации, а разгрузить систему другим путем: в частности, была улучшена технология прорисовки полигонов — теперь чип PSX не будет утруждать себя высчитыванием тех полигонов, которые не находятся в поле видимости играющего. А в следствие этого сильно возросло быстродействие (при нормальной раскладке игра дотягивает до извечных 30 fps). Создатели не решились (к счастью) пренебрегать всяческими

Для сравнения

ИГРА: **Quake 2**

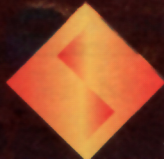
РАЗРАБОТЧИК: **Activision**

По идее, таких игр как Quake 2, на PlayStation сделать просто невозможно. Однако Activision нам доказала обратное. Тем не менее, хиты с персонального компьютера подходят далеко не всем владельцам приставок. И поэтому, вместо Quake'a лучше поиграть в МОН.

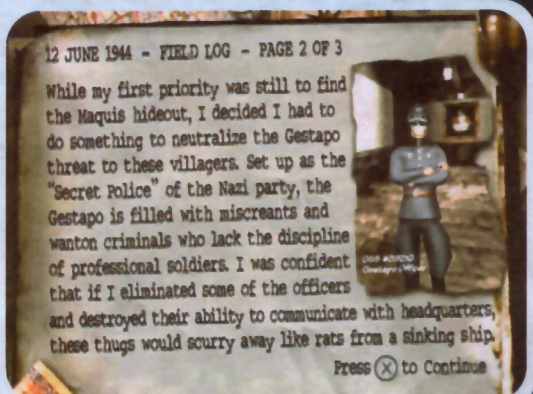


DEAD OR ALIVE

SONY



Реализм в видеоиграх сегодня вошел в моду. К счастью, компания Dreamworks Interactive вовремя это поняла, и к новому 2000 году сумела закончить великолепную и реалистичную игру про войну.



современными красотами и спецэффектами, вроде прозрачных поверхностей, цветного освещения и т.д., плюс достаточная интерактивность окружающей среды. Естественно, общее графическое исполнение выдержано в соответствующем времени духе: униформа, здания, техника, ландшафты — все будет органично вписываться в контекст военного времени. К минусам графики нужно отнести сильную «зернистость» изображения и глюки вроде того, что стены становятся прозрачными (полигон возьмет и упадет не пойми куда), вспышки от выстрелов повисают в воздухе и пр. Однако не пугайтесь! К нашему удивлению, все эти баги не напрягают так, как они напрягают в других играх. Дело в том, что куча анимации, проработаннейший игровой процесс вытягивают **Medal Of Honor** на более чем достойный уровень. В миссиях действие происходит как в зданиях, так и на открытых пространствах, вы сможете громить

гитлеровцев и на военных базах, и в городах и в застенках Гестапо... В дизайне уровней очевидны разнообразие и логичность их структуры — разработчики творчески подошли к их созданию.

Стоп! Чуть не забыл про многопользовательский режим — создатели обещали достойнейший multiplayer на семи deathmatch'евых аренах с возможностью выбора из 30 доступных персонажей. Действительно, deathmatch присутствует, но я бы не сказал, что он реализован на твердую «пятерку». Запомните, господа разработчики, когда два человека с пистолетами гоняются друг за другом, то это не deathmatch. Это игра в салочки. Однако, учитывая тот факт, что на PlayStation катастрофически не хватает нормально выполненного multiplayer'а, я слишком строг — в этом отношении Medal Honour смотрится вполне прилично.

Подводя итоги, хочется отметить, что по сути МОН является одним из самых, если не самым лучшим shooter'ом от первого лица, который когда-либо появлялся на PSX. Высочайший уровень реализма, великолепный звук, уникальный AI, увлекательные миссии — все свидетельствует о том, что на данный момент **Medal Of Honour** — один из лидеров своего жанра.

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

В эту игру нужно играть. И не только из чувства исторического патриотизма — «наши деды фашистов стреляли, вот и мы теперь постреляем». Нет, просто потому что Medal Of Honour — замечательная игра.

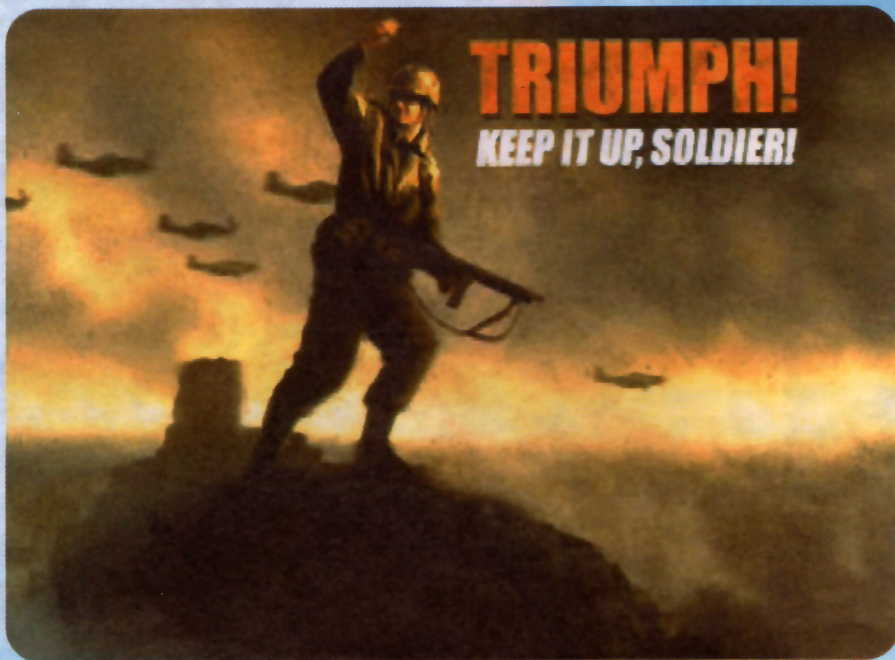
ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	9
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9



СЛОВО РЕДАКТОРА

Первый реальный успех компании Dreamworks на ниве видеоигр. Поиграть в МОН стоит каждому уважающему себя игроку.





ЖАНР: автогонки
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Sony

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: любая другая F1

FORMULA ONE 99

В наше время любой разработчик игр, которому не лень выплатить пару-другую сотен тысяч долларов, имеет официальные права на марку от Формулы 1 или какой-нибудь спортивной лиги. Самое печальное в этом факте то, что не каждый может создать достойную такого помпезного названия игру.

Official Formula One Racing от Sony была очень близка к тому, чтобы преодолеть этот заколдованный круг, но так и осталась где-то у его границ, во всяком случае по сравнению с одноименными играми от конкурентов (стоит напомнить читателю, что под названием «Official Formula One Racing» уже вышла игра от Eidos под другие платформы). Как это обычно бывает в автосимуляторах, не самым совершенным в плане продуманности оказался игровой процесс Formula One. Игра, например, по сравнению с Gran Turismo или Ridge Racer 4, получилась несколько суховатой, и причиной этому стала, как всегда, погоня разработчиков за реалистичностью. Разумеется, для настоящего фаната Формулы 1 это именно то, чего он ждал всю жизнь, но для обычного игрока — это развлечение на неделю. В аркадном режиме, который, судя по своему названию, должен прощать игроку «технические» ошибки, каких бы то ни было изменений системы определения аварий и столкновений не наблюдается; таким образом, главное различие между режимами Arcade и Simulation — время, через которое вы можете начать непосредственно гонки с соперниками. Разве что система назначения штрафов в аркадном режиме ощутимо мягче, то есть очень маловероятно, что за опасное вождение вам назначат временной штраф. Другой странностью аркадного режима можно назвать нежелание автомобилей поворачивать, одновременно притормаживая. Почему-то

тот же самый маневр в режиме чемпионата удается без каких бы то ни было проблем, но тут игрока ждут другие неприятности: одной маленькой ошибки вполне достаточно для того, чтобы ему уже не пришлось брызгать шампанским на других коллег-победителей. Для особенно помешанных на гонках этого класса предусмотрен режим Grand Prix, выбрав который игроку придется круглые сутки не отходить от приставки. Предела для совершенствования своей машины в Official Formula One Racing просто нет: здесь можно подстраивать абсолютно все, даже спойлеры и антикрылья. Правда, чтобы определить, как это влияет на ход игры, нужно быть как минимум кандидатом физических наук, поэтому обычный игрок скорее всего ограничится тюнингом подвески. Графика в игре великолепна, никто не осмелится поспорить, что модели автомобилей Формулы 1 в ней — лучшие из когда-либо виденных и, что приятнее всего, вплоть до окраски повторяют свои большие прототипы из реальной жизни. Очень хорошо проработаны и трассы, и детальность их не погибает, как часто бывает, под несовершенством движка. Более того, создается впечатление, что новый движок способен прорисовывать трассы на большее расстояние вперед, чем в других автосимуляторах. Но в качестве компенсации объекты на среднем удалении могут иногда прорисовываться недостаточно четко, вследствие чего иной раз можно лишиться половины автомобиля. Режим для двух игроков потерпел полное фиаско. Дело в том,

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Находка для фанатов и неплохая разработка для опытных гонщиков PSX. Управлять настоящей F1 нелегко, но, наверное, разработчикам не стоило столь уж досконально воспроизводить рутинные трудности работы гонщика. Конечно, можно заставить игру тормозить и поворачивать за игрока, но тогда Official Formula One Racing абсолютно теряет свою прелесть, заключающуюся в расхожем слове «реализм».

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7



СЛОВО РЕДАКТОРА

Для кого-то это всего-лишь еще одна гонка для PlayStation, а для кого-то — мечта всей жизни. В общем, мы в очередной раз получили игру для одних лишь фанатов.

что, меряясь водительским мастерством со своим другом, вы обречены большую часть игры провести на пустой трассе: гоночные машины компьютерных игроков будут безвозвратно удалены с трассы. Этот ход разработчиков уж совсем непонятен, особенно если учесть их приверженность к реалистичности и повторению реальных ситуаций Формулы 1.

OPM



CRASH TEAM RACING

Дождались, к нам едет Бандикут! Вернее, уже приехал (не далее как вчера самолично видел PAL'овский диск с хитрой рыжей мордой на прилавке окрестного магазина). Хотя «приехал» — пожалуй, не совсем подходящее слово для описания данного события, не по-бандикутски как-то это — «просто приезжать».

Нет, рыжая австралийская бестия — Бандикут (многими ошибочно принимаемая за лису) — не стала скромничать и в своем типичном бесцеремонно-нахальном стиле, со всей силы вдавив в пол педаль акселератора новенького карта, «стремительным домкратом» обрушилась на головы владельцев PSX. Что ж, посмотрим, что же нам приготовили в Naughty Dog.

А изваяли они, нужно сказать, нечто любопытное. Гонка с участием неофициального «талисмана» PlayStation, да еще в любимом всеми (ну, почти всеми) стиле «Марио

Карт» — сочетание хотя и не оригинальное (в последнее время подобные проекты в моде), но, согласитесь, весьма интригующее. Причем, не знаю, как вас, а меня в подобных играх в первую очередь интересует, насколько успешным станет проект и в какой степени реальность будет соответствовать обещаниям пресс-релизов. Тем более, что прецеденты, когда, казалось бы, на 100% успешная игра в реальности оказывалась, мягко говоря, совсем не тем, чем виделась в период разработки, уже были. Вспомним хотя бы Bomberman racing или, того хуже, Chocobo Racing (свят-свят, не к ночи будь помянут). Однако горький пример предшественников оказался не в силах умерить пыл Naughty Dog («Еще пару шагов Джимбо — и мы сможем не работать до конца жизни!», и мы получили то, что получили... Да, ее родимую — **Crash Team Racing**. Игра получилась довольно неоднозначная. Немного лучше, чем ожидалось, но все же хуже, чем могло бы быть. Признаюсь, коллектив нашей редакции **Crash Team Racing** разочаровала.

Впрочем, не буду забегать вперед, подведение итогов оставим для заключительной части статьи, а пока поговорим лучше об игровом процессе.

Naughty Dog, как и ожидалось, не стала истязать себя и игроков путешествием по полной

опасностей и обманчивых миражей тропинке экстравагантности и выбрала дорогу пусть и не самую оригинальную, но зато проверенную и надежную, а именно пошла напрямик по стопам своей знаменитой предшественницы «Марио Карт». В основе своей все очень просто: вам дается машина, куча всевозможной амуниции, трасса с невероятным количеством бонусов и секретов, несколько противников/оппонентов и задание — прийти первым любой ценой. Как видите, ничего из ряда вон выходящего, более того на сегодняшний день я бы назвал подобный игровой процесс почти классическим. Разумеется, есть и определенные нововведения, но они по большей части косметического характера, возможно, именно по этой причине за все время общения с **Crash Team Racing** я так и не смог избавиться от назойливого состояния «дежавю» («где-то я уже подобное видел»). Однако некоторая вторичность **Crash Team Racing**, в принципе, простительна (действительно, стоило ли в очередной раз пытаться изобрести велосипед?), тем более применительно к PSX, где подобные игры (по крайней мере достойные упоминания) до последнего времени практически отсутствовали. К счастью, сейчас ситуация начинает потихоньку меняться к лучшему (вышедшая недавно великолепная **Speed Freaks** является тому прекрасным подтверждением)... Однако вернемся к нашим «баранам».



Итак, любимец детворы Крэш, последние три года проводивший в непрерывных битвах с «адептами вселенского зла», наконец (не без помощи жадных до денег продюсеров) решил сменить амплуа непримиримого борца со злом и защитника справедливости на куда более мирную, но при этом не менее модную профессию автогонщика со всеми вытекающими отсюда последствиями: машинами, трассами, соревнованиями, призовыми местами и прочей стандартной атрибутикой жанра. Казалось бы, чего уж тут изголяться. Но Naughty Dog не была бы Naughty Dog, если бы сделала свою игру просто «гонкой ради гонки». Поэтому в свойственном компании пафосном стиле к игре было насильственно прикручено еще и некое подобие сюжета, по степени претенциозности не уступающее последней части «Звездных войн» (и по глупости, впрочем, тоже). В общем, без очередной сцены спасения любимой голубой планеты от сил абсолютного зла, естественно, не обошлось. «Даже в таком обыденном действе, как гонки, есть место подвигу!» — заявили в сценарном отделении ND и выдали на-гора следующий опус. В общем, дело было так: сначала, как принято во всех подобных играх, все было хорошо, зверюшки беззаботно разъезжали туда-сюда на автомобилях по полям и весям, светило солнышко... Короче, идиллия полная, даже доктор Кортес (тоже, кстати, не устоявший перед всеобщим автосумасшествием и принимающий участие в соревнованиях) вдруг взялся за ум. И, может, так бы и жили они себе без проблем, но тут вдруг появился дядька продюсер и завопил дурным голосом: «Крэш Бандикут без спасения мира?!! Нонсенс!» И немедленно на безоблачном горизонте замаячила грозная фигура очередного злодея, негодяя и супостата. На этот раз главным плохим парнем стал инопланетянин со страшным (и странным) неземным именем Nitrous Oxide (оксид азота, N₂O, в общем), как обычно решивший поживиться за счет несчастных землян и организовавший серию гоночных соревнований, победитель которой получит нашу любимую планету в свое полное распоряжение. Таким образом, судьба мира оказалась в руках группы безумных (и не очень) зверей, а мы, игроки, получили весьма слабую мотивацию для своих дальнейших действий. Нет, я,

На скриншотах графика в *Crash Team Racing* выглядит прекрасно. Жалко, что на деле игра оказалась менее визуально привлекательной и, самое главное, намного менее интересной и продуманной. Но детям и такое понравится.



конечно, всякое видал, но спасение мира при помощи гонок — это даже не смешно. Сюжет (если им можно назвать вышеописанный бред) определенно маразматичен. Ну да ладно, бывало и хуже, к тому же, в гонке сюжет — далеко не главное. Тем более что кроме пресловутого сюжетно нагруженного **Adventure mode** в **Crash Team Racing** есть еще целая куча всевозможных режимов игры: **Time Trial** — для любителей гонок на время, **Arcade (Single и Cup)** — аркадный вариант гонок (и весьма забавный) и прекраснейший **Multiplayer**. Кстати, **Crash Team Racing** стала одной из первых гоночных игр с достойно организованным m-player'ом для четырех игроков. Конечно, картинка мелковата, но зато какие эмоции! Меня, к примеру, приходилось за уши оттащить от телевизора и силком выпихивать на работу, а то так бы и сидел, наверное, сутки напролет перед экраном телевизора. К тому же даже в **Multiplayer** варианте скорость обновления графики редко падает ниже 25 кадров в секунду, что не может не радовать. Вообще, отладка графического ядра заслуживает похвалы: кроме замеченных двух-трех случаев выпадения полигонов, игра выглядела вполне пристойно и не вызвала никаких нареканий. К сожалению, не могу сказать подобного про управление. «Неотзывчивое и малоудобное» — вот два слова, наиболее полно описывающие ситуацию. Причем вышесказанное в равной степени относится и к цифровому и к аналоговому вариантам. Более того, второй из-за чрезмерной чувствительности получился еще менее приемлемым, чем первый, но зато CTR полностью поддерживает Dual Shock, хотя, поверьте, это весьма слабое утешение.



Да уж, что и говорить игра весьма противоречивая, и порекомендовать здесь что-либо конкретное трудно. В общем, если вы найдете в себе силы ужиться с дурацким сюжетом, не самым удобным управлением и постоянно вылезающей на свет божий вторичностью, **Crash Team Racing** сможет стать неплохим экземпляром для вашей коллекции. Однако не слишком ли много но...

OPM

Для сравнения

ИГРА: **Chocobo Racing**
РАЗРАБОТЧИК: **Square**

Как бы не был вторичен и противоречив катающийся на картинге Crash, у Square подобная игра получилась намного хуже. Плохая графика, плохое построение трасс и плохое управление оставила нас в шоке от этого потенциального хита.

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Крэш определенно достоин большего. И хотя очередной «Марио Карт» для PlayStation получился в целом более удачным, чем предшествующие ему игры от Square и Hudson Soft, порекомендовать CTR всем игрокам без исключения я бы не решился.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

6.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Честно говоря, от игры такого масштаба мы ждали много большего. К сожалению, мы остались разочарованными.

ЖАНР: квест/приключение
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts/ Hyperbole Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: нет

X-FILES



Вот уже больше половины десятилетия весь мир с плохо скрываемым интересом смотрит X-Files. Интересно, сколько миллионов простых смертных приобщилось к совершенно секретным материалам ФБР? Но ближе к делу: наконец-то случилось то, чего давно ждали все. Агнеты Фокс Малдер и Дана Скалли наломали уже столько дров, что в простых телевизионных масштабах они не уместятся. Пора их фасовать в красивые глянцевые коробочки и развозить по прилавкам магазинов видеоигр. Главное — чтобы паранормальная активность не прекратилась...

А что-то мне, честно говоря, подсказывает, что ведь и не прекратится. Слишком она прибыльная, эта активность. А с другой стороны, мне всегда было интересно, а что же в действительности так привлекает людей во всей этой мистике? Телекинез, полтергейст, телепатия, пирокинез, необъяснимые генные нарушения, различные экстрасенсорные способности, загадки времени и пространства, проблемы «чужого» разума, неудавшиеся и заброшенные эксперименты, пришельцы с неба и гости с того света, параллельные миры и многое-многое другое — список можно продолжать до бесконечности, все это будоражило и продолжает будоражить фанатазию миллионов людей. Естественно, нас всегда притягивало необъяснимое, непонятное и непонятое, все, что выходит за рамки повседневного будничного существования с его хождением по магазинам, выгуливанием собачек и сломанными будильниками. Но помимо этого, нас интересует все, что дает шанс нам самими окупаться в неизвестность, а потом, уже с неким странным чувством удовлетворенности, чуть с опаской оглянуться по углам своей родной комнаты и убедиться, что здесь, к счастью, ничего ТАКОГО нет. И в таком случае X-Files в виртуальном формате гораздо лучше, чем телевизионная версия, удовлетворяют эту потребность личного участия в паранормальном приключении. Наверное, именно этим объясняется то не-

терпение и интерес, с которыми мы ждали того момента, когда заветные «Секретные материалы» доберутся и до наших SPS. Это действительно была столь многообещающая задумка, что она просто не могла быть провальной. Нас просто не могли обмануть.

Итак, этот проект, разработанный студией Hyperbole Studios, по сути является самостоятельным виртуальным приключением из всей той же серии X-Files, так что фанату ТВ-версии многое окажется знакомо. Над этим эпизодом трудилась та же самая команда сценаристов, операторов, актеров, монтажеров и т.д., что и над видеосериалом, естественно, под руководством идейного вдохновителя, создателя и крестного отца «Секретных материалов» Криса Картера. Тот факт, что созданием игры занимались те же самые люди, по крайней мере гарантирует, что здесь сохранена оригинальная, ставшая почти легендарной

«иксфайловская» атмосфера, выдержан тот же самый стиль повествования и подачи происходящего. Однако вполне закономерно то, что от интерактивных X-Files можно было с опаской ожидать того же подкола, который нас так обламывал во множестве других игр, основанных на популярных фильмах. Действительно, в подавляющем большинстве случаев воспроизвести в виртуальном формате те же самые элементы, которые так увлекали при просмотре, оказывается практически невозможно, что-то неуловимое неизбежно исчезает. Вспомните Men in Black, The Fifth Element и иже с ними. Нельзя сказать, что X-Files избежали этой напасти в полной мере. По большому счету, дело заключается в том, что создатели пошли другим путем. Они не пытались уложить содержание фильма в прокрустово ложе псевдонавороченного action'a, перемежаемого паззлами, отдаленно или искусственно связанными с сюжетом. Как я уже сказал, «Секретные материалы» — это самостоятельный набор историй, которые вы нигде, кроме PSX, больше не увидите, это не попытка «обинтерактивить» уже показанное. С этим логично связана суть игрового процесса, основным воплощением которого являются широкоформатные видеовставки и статичные фо-

«Живое видео» когда-то было пределом мечтаний типичного владельца 3DO. Сегодня оно выглядит, честно говоря, слишком архаично. И почти оригинально.





тографии, иллюстрирующие происходящее. Да, в том, что касается визуального оформления игры, то оно действительно бесподобно. По словам разработчиков, они использовали новую технологию передачи изображения VirtualCinema, которая действительно позволяет наслаждаться безупречно четким качеством изображения. Здесь бесполезно что-то описывать — на это нужно смотреть, внимательно и с расстановкой. Возможно, что такого на PSX мы еще просто не видели, графика является одной из сильнейших (если не самой сильной) сторон **X-Files**. Однако сам игровой процесс не столь интерактивен, как хотелось бы. Порой действие превращается в слайд-шоу, в котором вы принимаете довольно пассивное участие.

Сюжет закручен вокруг похождения молодого спецгента ФБР Крэга Виллмора, расследующего исчезновение... Малдера и Скалли. Только не переживайте — они еще появятся, только позднее. Здесь будет логично упомянуть, что игра обладает, мягко говоря, нетипичным для PlayStation форматом — она растянута аж на 4 диска. Так что не только Скалли с Малдером здесь уместились, а еще куча других, новых и уже знакомых по сериалу персонажей свободно живут и действуют в таких обширных виртуальных пространствах.

Ваши основные занятия, гражданин спецгент, являются сбор свидетельских показаний, поиск материалов, улик, совершение обысков, решение определенных задач, связанных единой сюжетной концепцией — в об-

щем, все то, что идет на пользу раскрытия метафизических преступлений. Разговоры с другими персонажами имеют здесь большое значение, подчас они являются основным источником информации. Иногда общение становится действительно забавным: если мучить собеседника одним и тем же вопросом, задавая его раз по десять, то сначала он начнет мямлить что-нибудь вроде «ну я же только что вам сказал...», а в конечном итоге или просто перестанет обращать на вас вни-

мание, или же вежливо осведомится, все ли у вас в порядке со слухом, а заодно с нервной системой. Часто приходится общаться с электронными средствами информации — любители «Секретных материалов» помнят, какое значение для спецгентов имеют банки данных. Используя компьютерную сеть Intelligence Network Gateway (ING), вы можете получать и отправлять электронную почту, разбирать досье подозреваемых, получать доступ к терминалам ФБР, совершать необходимые операции с информацией и прочие насущные действия. Как я уже говорил, в игре отлично выдержана атмосфера фильма. Здесь присутствует тот же самый мрачноватый юмор, тот же стиль общения с героями, есть даже намек на легкий флирт с вашей коллегой Мэри Астадоуэйн, все эти детали оставляют достаточно странное ощущение, которое получаешь от контакта с этим часто фотографическим миром сменяющихся высококачественных картинок. Иногда они слишком статичны, но общий подход по крайней мере оригинален. Игра часто «выезжает» на контрасте статики и динамики, на выгодном чередовании слайдов и видеовставок. В этом нет ничего нового по сути, но в данном случае смотрится свежо и держит в напряжении. Нет, какого-то гиперактивного действия нет, но фактор увлекательности, недосказанности, неизвестности, таящейся в темном углу, несомненно, присутствует, и естественно возникающее желание разгадать, что к чему, становится основным двигателем игрового прогресса.

По большому счету, развитие действия находится под непосредственным влиянием ваших поступков, то есть игра обладает нелинейной сюжетной структурой. Но с другой стороны, рамки игры сильно ограничены именно тем, что видеовставки имеют преобладающий характер. Если нет подходящей видеоилюстрации для вашего действия, то и само действие становится невозможным. В результате иногда случается так, что Крэг просто заходит в тупик, из которого выйти другим спо-

собом, кроме как начать игру заново, невозможно, и подчас это серьезно напрягает. Вот такое неразрешенное противоречие!

Когда мы начинаем искать какие-то жанровые определения для **X-Files**, то, на мой взгляд, это сильно напоминает квест с ярко выраженным приключенческим началом, хотя, по большому счету, игра до такой степени своеобразна, что какие-то конкретные рамки давать очень сложно. По крайней мере, ее индивидуальность очевидна — на PlayStation нет ничего похожего даже рядом. Если основной целью авторов было создание именно чего-то подобного, то это им несомненно удалось. Определенно можно быть уверенным, что однозначных оценок **X-Files** не получат. Разным категориям геймеров понравятся/не понравятся (нужное подчеркнуть) разные элементы игры. Среди несомненных плюсов хочется отметить бесподобное качество видео (графикой это называть просто не хочется) и общую нетривиальность игрового процесса. Однако вполне вероятно, что именно эта оригинальность и может стать тем фактором, который может оттолкнуть. Порой кажется, что «Секретным материалам» не хватает динамичности, аморфные они какие-то, что ли. Тем не менее, фанаты телевизионной версии похождения Дэвида Духовны и Джилиан Андерсон могут быть довольны: теперь они смогут лично познакомиться с содержимому папок с грифом «Совершенно секретно» в любое удобное для них время.

OPM

OPM

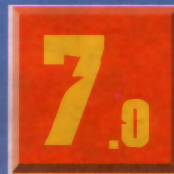
РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Не имеющее аналогов на PlayStation виртуальное приключение, растянутое на 4 диска, обладающее несомненными визуальными достоинствами и адресованное в первую очередь любителям одноименного сериала. К минусам отнесу невнятности в области игрового процесса — кому-то может показаться просто «отмороженным».

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9



СЛОВО РЕДАКТОРА

Занудная приключенческая игра для PlayStation, кое-как связанная с популярным телесериалом X-Files и способная навести тоску даже на любого его фаната.

Для сравнения

ИГРА: **Discworld**

РАЗРАБОТЧИК: **Psygnosis**

Один из самых популярных рисованных квестов для PlayStation страдал всеми проблемами этого давно уже не самого массового жанра. Тем не менее, ему удавалось развлечь очень многих любителей подобных игр, и тем самым он заслужил к себе уважение.

MISSION: IMPOSSIBLE



На часах 10:30, время начинать. Бойцы на месте? Так, порядок! Вот они, родимые. Ух и хороши, черти, не боксеры — картинка, так и рвется в бой. А рефери, где, черт подери, рефери?! Что значит, задерживается? У нас полчаса до эфира... Ха, вот и он собственной персоной, легок на помине! Камеры готовы? Дайте-ка мне картинку. Ну что ж, вполне, вполне, вот только вторая камера пусть возьмет чуть пониже. Да, да вот так, самую чуточку.

Так, что же еще? Еще, еще... Нет, при таком шуме определенно невозможно работать! Зрители, кто-нибудь займитесь наконец зрителями! Боже, в конце концов, будет здесь хоть кто-нибудь работать, кроме меня? Так, всем внимание, тридцать секунд до эфира! Пять, четыре, три, два, один, поехали!

Добрый вечер, дамы и господа! Мы рады приветствовать вас в нашем уютном спортивном комплексе имени выпуска третьего апдейта к фиксу от 12.03.99 для MS Internet Explorer версии 5.0. Сегодня нас ждет захватывающий поединок. Журнал «Official PlayStation Россия» с гордостью представляет бой месяца: «Французские разработчики» Vs. «Российские игроки». Представим участников сегодняшнего поединка: в красном углу в синих шортах честь французской буржуазии отстаивает 3D action от Infogrames «Mission impossible» — прошу любить и жаловать! В синем же углу в красных шортах наш непобедимый чемпион, король ринга — Игрок российский (среднестатистический)!

Вкратце напомним правила: разрешены все удары, использование подручных средств и грязных трюков также не возбраняется, побеждает тот, кто после боя сможет стоять на ногах. Всем все понятно? Ну, тогда... Бокс!

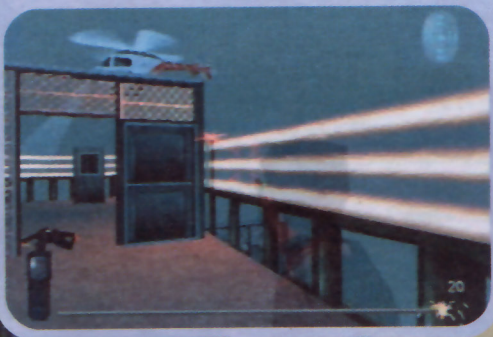


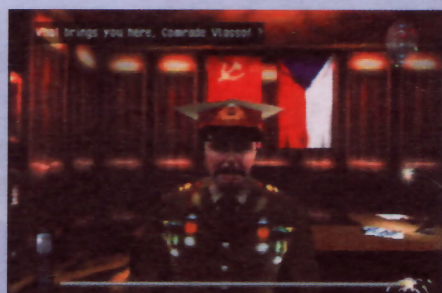
Игр от европейских разработчиков на PlayStation всегда было немного. Несмотря на все старания, на рынке видеоигр Европа по-прежнему остается на позициях аутсайдера. Однако временные неудачи не сломили выходцев «старого света», и попытки найти себе место под солнцем не прекращаются ни на минуту. Вот и наши давние знакомцы из компании Infogrames в очередной раз в соответствии с графиком решили штурмом взять вершину игрового Олимпа. На сей раз подопытным жанром для своих амбиций французы выбрали 3D action, точнее, его моднейшее на сегодняшний день ответвление «симулятор тактического шпионажа».

Игра (как, впрочем, понятно уже из названия) базируется на одноименном американском телесериале, который более десяти лет с успехом шел по американскому телевидению, а сейчас (если мне не изменяет память, конеч-

но) демонстрируется по одному из центральных каналов телевидения российского. Сюжет данного произведения в лучших традициях жанра бесхитростен: мир в разгар холодной войны, все кругом плохие, (а русские в особенности), но, по счастью, существует некое сверхсекретное «общество хороших людей, готовых умереть на благо Соединенных штатов», и они, значит, денно и нощно следят, чтобы Америка не попала в преступные лапы всяких коммунистов, анархистов и сатанистов. А руководит всем этим почему-то с подводной лодки (на момент первого появления сериала это было свежо, сейчас же смотрится несколько комично) гениальный

стратег, мозг, друг детей, соратник президента (и т.д. в подобном ключе) по имени Джим Фелпс. Вот так и существуют: то кого-нибудь пристрелят, то наоборот не дадут пристрелить, а то и вовсе секрет какой-нибудь сверхважный вырвут из цепких лап КГБ (так, для разнообразия). В общем-то, стандартные шпионские страсти. Однако американцам (да и не только им, **Mission: impossible** довольно успешно демонстрировался более чем в десяти странах), уж и не знаю по какой такой причине, сериал полюбился. Естественно, в лучших национальных традициях хорошей идее не дали просто так сгнить. Сериал несколько раз умело возвраща-





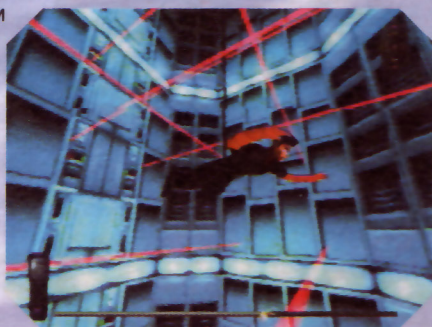
Для сравнения

ИГРА: *Metal Gear Solid*
РАЗРАБОТЧИК: Konami

Эта игра навсегда перевернула наши представления о том, что такое есть жанр action/adventure. Привнесла в него элементы кинематографа она превратила его в нечто совершенно новое и очень интересное.

ли к жизни: сперва был снят современный римейк, затем полнометражный фильм (да-да, тот самый с Томом Крузом), естественно, были и видеоигры для различных платформ (многие наверняка еще помнят довольно милую бродилку для NES), и вот, наконец, настала очередь PlayStation.

Итак, Джим и компания вновь в деле и готовы на радость детворе и домохозяйкам с утра до ночи спасать мир из лап очередного мерзавца-душегуба-негодяя. На этот раз нам предстоит противостоять международному картелю торговцев оружия, планирующему продать «налево» (точное местоположение этого «лева» не указывается, но, судя по то и дело проскальзывающим фразочкам типа «салам-алейкум, шиш-кебаб, рахат-лукум» и постоянному упоминанию какого-то залива, чувствую, без дядюшки Саддама опять не обошлось) пятнадцать баллистических ракет средней дальности. И стоит за всем этим... Вот ни за что не угадаете — КГБ! Признаюсь, я был польщен подобным вниманием к нашей славной



родине, но при этом слегка удивлен, с чего бы это они вдруг про нас вспомнили — мы же теперь вроде как хорошие? Нет, некоторые вещи определенно никогда не меняются. Ну да ладно, в конце концов, какая разница, кого и зачем спасать, главное — сам процесс.

Игра выполнена в модном ныне стиле «не убей, а прокрадись» и являет собой довольно интересную смесь из Metal Gear, Men in Black и Syphon Filter. То есть для выполнения задания вам совсем не обязательно, а порой и вовсе нежелательно палить во все, что движется и не движется. **Mission: impossible** требует более интеллектуального подхода, для успешного выполнения задания вам может потребоваться отключить систему наружного видеонаблюдения, добыть пропуск для прохода на охраняемую территорию, скрытно проследить за кем-либо и т.д. Но самое интересное еще впереди. Дело в том, что среди всяческого шпионского хлама, хранящегося в рюкзаке вашего героя, есть такая полезная штука, как face maker, которая позволяет временно принять облик любой персоны. То есть был ты обычный продажный империалист Джон Смит, а потом нажал на кнопку — и раз, ты уже вовсе не Смит, а полномочный посол России в Чехии товарищ Василий Пушкин. И, естественно, бывшие враги встречают тебя с распростертыми объятиями и чуть ли не ключ от квартиры, где деньги лежат, отдать готовы. Ну не здорово ли? В общем, игра, определенно, являет собой нечто большее, чем обычный 3D action/adventure. А как это сделано технически, снег, туман, разноцветное освещение, следы на дороге — все красиво, быстро, почти без

глюков. Не обошлось, правда, без определенной маразматичности чисто художественного плана. Так, пресловутое посольство в Праге внутренними интерьерами больше всего напоминает коридоры замка Wolfenstein из одноименной игры начала де-

вяностых. Мрачные бетонные стены, тут и там развешанные лампы в подобиях абажуров и картины в массивных позолоченных рамах (хорошо хоть портретов Ильича и красных флагов по углам нет). Ну да ладно, подобные незначительные странности игре вполне можно простить, а вот с управлением все гораздо серьезнее (вот я и добрался до самой грустной части своего повествования). Увы, **Mission: impossible**, несмотря на большой потенциал, была предательски «нокаутирована» неудачно реализованной системой управления. Неотзывчивое, неудобное, неинтуитивное и т.д.. При желании список «не...» можно продолжать еще долго. В этом аспекте **Mission: impossible** болезненно напоминает приснопамятный Men in Black. Хотя как-то играть можно лишь с аналоговым джойстиком, а он пока что есть далеко не у всех.

Увы, новый хит от Infogrames, несмотря на прекрасную идею и наличие оригинальных решений, удался Infogrames лишь наполовину. Будем надеяться, что при разработке **Mission: impossible-2** французы возьмутся за ум и наконец явят свету игру, достойную первых мест мировых чартов. Вот только Infogrames — далеко не Electronic Arts и будет ли она, вторая часть?

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

«Можно ли сделать хит на 50%? И если да, то будет ли он тогда хитом?» — задались вопросом пытливые французские разработчики. И получили вполне закономерный ответ — НЕТ.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

6.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Игра не стоит того внимания, которой ей, благодаря ее названию, уделила пресса (включая нас самих). В ней все на среднем уровне.

ЖАНР: файтинг
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Activision/Paradox

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4
АЛЬТЕРНАТИВА: Thrill Kill

WU-TANG: TASTE OF PAIN

И чего только не придумают люди! Вот вам, к примеру, никогда не приходила в голову мысль сделать файтинг с какой-нибудь популярной музыкальной командой в качестве главных героев? Нет, говорите? Вот мне как-то тоже.

Более того, в моем личном «музее бытового идиотизма» для подобных проектов было зарезервировано почетное третье место (сразу после «Чемпионата мира по фигурному катанию на Ямайке» и игры о «Spice Girls»).

Вот уж не думал, что у кого-нибудь когда-нибудь поднимется рука сотворить подобное. Но, как оказалось, очень даже поднялась, и не просто у кого-то там, а у небезызвестной Activision.

Уж и не знаю, что могло сподвигнуть эту уважаемую компанию на подобный ход, но факт остается фактом: около года назад Activision подписала контракт с весьма популярной (в Штатах, естественно, у нас эта группа знакома разве что в кругу любителей жанра) хип-хоп командой **Wu-Tang Clan** на изготовление игры об и с участием оной. Жанр, как я уже говорил, был избран необычный — файтинг. Кто их знает, может, выделиться хотели (изваять, так сказать, нечто из ряда вон)? Хотя ходят слухи, что Activision вроде как провела

маркетинговое исследование, в ходе которого выяснилось, что большинство американских поклонников **Wu-Tang** (и по совместительству владельцев PlayStation) — подростки 12-18 лет, а излюбленный жанр у данной возрастной категории какой? Ну ясное дело, файтинг! Что ж, файтинг — так файтинг, решили в Activision и дали проекту ход. Разработка потенциального шедевра была поручена шустрой и, кстати, успевшей себя неплохо зарекомендовать компании Paradox.

И вот год спустя, успешно преодолев все круги Paradox'овско-Activision'овской кузницы хитов, **Wu-Tang** наконец добралась до прилавков магазинов, а соответственно, и до нас с вами. Ура! Ура! Ура! Вот только остается вопрос: а нужна ли она нам? И вот это мы сейчас попробуем выяснить.

Итак, водружаю на стол приставку, ногтями срываю с диска полиэтиленовую обертку, в сторону летят рекламные буклеты, руководство пользователя, регистрационная карточка, прочая дребедень. Ну же, ну же! Ага, вот и он! Вожделенный, маняще поблескивающий черной полированной поверхностью диск. С чувством легкого благоговения (как-никак «живые» сорок баков в руках!) вставляю диск в приставку, Power!

Н-да, вступительный ролик лично меня не впечатлил. Скромно все как-то, без изысков, нет изюминки, что ли. Это вам не стильный CGI'ный третий Tekken и не броско анимешный Street Fighter. Сделано, правда, со вкусом, но... В общем, выше надо брать, товарищи, выше. Хотя в остальном дизайн **Wu-Tang**

очень мил, более того, я бы даже не побоялся назвать его стильным. Приятная, выдержанная в красно-зеленых тонах палитра, загадочные иероглифы, проплывающие на заднем плане, витиеватые шрифты — азиатский колорит, о д-

ним словом. Менюшки удобны и легко читаются, все наглядно и доходчиво. Вроде как и придраться не к чему. Ну да ладно, вернемся к самой игре.

Помнится мне, еще когда проект находился на ранних стадиях разработки, многие авторитетные издания в унисон с рекламным отделом Activision уверяли, что **Wu-Tang** станет игрой выдающейся. Их бы устами да мед пить. Уж мы-то с вами знаем истинную цену подобным заявлениям. Впрочем, в случае с **Wu-Tang** нас не обманули (что удивительно), и хотя назвать последнее творение Paradox'а «революционным» я бы поостерегся, надо отдать должное — Shaolin Style принесла в жанр немало нового.

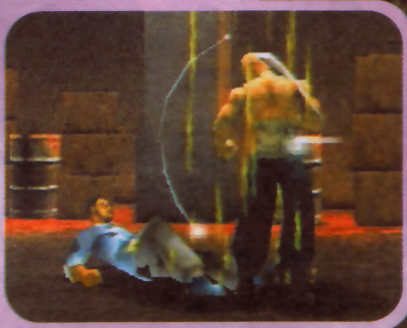


Начать хотя бы с того, что на данный момент **Wu-Tang** — единственный файтинг на PSX (по крайней мере из тех, что я знаю), поддерживающий бои с участием четырех игроков одновременно! Уже за одно только это игре можно было бы прибавить к итоговой оценке дополнительный балл (хотя мы этого делать не будем, «Official PlayStation Россия» просто так налево и направо баллы не раздает). Играть вчетвером, право же, это весело. Мы вот тут на досуге, собрав команду из трех заядлых RPG'шников, прекрасно развлеклись, несколько раз всухую отметелив (в виртуальном поединке, естественно) нашего редакционного чемпиона по Street Fighter. А что вы хотели, чемпион ты или нет, а против троих одновременно не попрыш! Что, нечестно говорите? Хотите честного поединка — тогда покупайте Bushido Blade, в Shaolin Style такие понятия, как честный бой, благородство и справедливость, не поощряются. Яростная уличная схватка, даже нет, «схватка» — не совсем подходящее слово, скорее, это драка, да, драка без правил — вот что такое **Wu-Tang**. Хотя чего еще, собственно, можно было ждать от хип-хопперов? Дети улиц, знаете ли. Вот даже файтинг у них получился через призму рэп-культуры, эдакий «Гарлем» в Китае.

Так что же представляет собой Шаолин в версии от американских рэпперов? Скажу сразу, выглядит все довольно неплохо. Игровой процесс забавен и местами напоминает Mortal Combat 4, местами Tekken, а кое-где Ehrgeitz. Главная цель всех ваших изощрений — естественно, выживание. Говоря проще, вы должны замочить всех и при этом постараться, чтобы не замочили вас. Как говорил Дункан Маклауд: «Когда-нибудь останется только один!», и, черт, как он был прав!

Сам бой больше всего напоминает Tekken, перенесенный в

«Движок» скандально известной игры Thrill Kill пришелся Wu-Tang в пору.



AI+BLOCKS OFF

полностью трехмерное игровое пространство и наделенный полной свободой перемещения. Конечно, сходство это весьма условно, но что-то общее в пластике персонажей, управлении, методике ведения боя есть. К примеру, система построения связок из нескольких ударов (или, как их еще называют, комбо-серий) практически полностью повторяет Tekken'овскую. Также повсюду используются спецудары. Причем это не магия, не сверхъестественная энергия, а именно спецудары. В отличие от Mortal Kombat'a и Street Fighter'a, в **Wu-Tang** нет эффектных полетов фаерболов через весь экран, персонажи не дышат

огнем, не плюются ракетами и т.д. Одна лишь ловкость рук и никакого мошенничества. Реалистично, правда, немного блекло (не хватает красочных спецэффектов). Но этот пробел Paradox с лихвой компенсировала наличием оружия и изобилием крови, проливаемой на аренах. Да-да, вы не слышались в игре присутствует оружие. Так что противника можно не только банально забить, но и зарезать, разрубить напополам, истыкать ножом и много еще чего интересного сделать (и все это на фоне рек проливаемой полигональной крови, оторванных рук ног и прочих «удовольствий», по кровавости Shaolin Style лишь немного уступает Mortal Kombat) в подобном духе. В общем, флаг вам в руки, экспериментируйте, юные натуралисты, а я лучше расскажу немного о персонажах. Естественно, присутствует **Wu-Tang** clan в полном составе: Old Dirty Bastard, RZA, Method Man, Raekwon — в общем, все девять человек плюс

столько же их (персонажей) «злых» альтер-эго и неизбежные боссы. Все боицы, по заверениям Paradox, должны были обладать своим оригинальным и неповторимым стилем, но в реальности все, как обычно, ограничилось лишь разными наборами спецударов. Впрочем, кто из нас без греха? Зато музыка в игре на... Хотел было сказать на высоте, но понял — не могу. В общем, это рэп, точнее, хип-хоп — жанр на любителя. Поклонники **Wu-Tang**, наверное, будут довольны, а вот остальные? Я не уверен (лично мне музыка в Shaolin Style вообще не понравилась). Впрочем, игра изначально именно на поклонников группы и была рассчитана. Хотя, я думаю, и не поклонникам взглянуть не помешает. По крайней мере вы от этого ничего не потеряете, а там, кто знает? Может, даже и приобретете что-нибудь, как-никак единственный файтинг для четырех игроков на PSX, причем неплохой, а это, согласитесь, уже немало.

OPM

Для сравнения

ИГРА: **Thrill Kill**

РАЗРАБОТЧИК: **Paradox**

Первая игра от небольшой английской команды разработчиков была настолько скандальной, что ее даже официально так и не выпустили в свет. Тем не менее, именно она послужила основой, причем довольно хорошей, для их следующего, менее рискованного проекта.

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Рэп и кунг-фу в одной игре? А почему бы и нет? Порой даже объединение абсолютно несовместимых вещей дает вполне приемлемый результат.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Как не странно, но это, наверное, самый лучший трехмерный файтинг этого года для PlayStation. И это плохо.

METAL GEAR SOLID VR MISSIONS

Когда игра Metal Gear Solid только появилась, она совершила своего рода революцию, поскольку смогла немислимо размыть границы жанра. Также она изменила и самого игрока, научив его тому, что осторожность и умение незаметно передвигаться — главные инструменты борьбы с врагом, когда он превосходит тебя численно.

Непрерывная пальба и прямолинейная тактика в ней приводили к неизбежной неудаче, и потому истинные знатоки PSX всегда считали ее «интеллектуальной» разработкой по сравнению с аналогичными. Неудивительно, что она привела к массовому развитию этой идеи, различного по своим масштабам. В отличие от японской версии (вышедшей под названием MGS: Integral), где был просто добавлен вид от первого лица, скорее мешающий играть, чем улучшающий игру, «родной» вариант **Metal Gear Solid VR Missions** — не просто несколько модифицированная версия старой игры. Здесь помимо всего вышеупомянутого есть и 300 новых миссий, которыми, собственно, и заполнен дополнительный диск. Да-да, для тех, кто стоит в самом начале игры, их именно 300, но если вы пройдете их до конца, то поймете, что впереди еще не один десяток объектов покорения. Есть в игре и бонусные

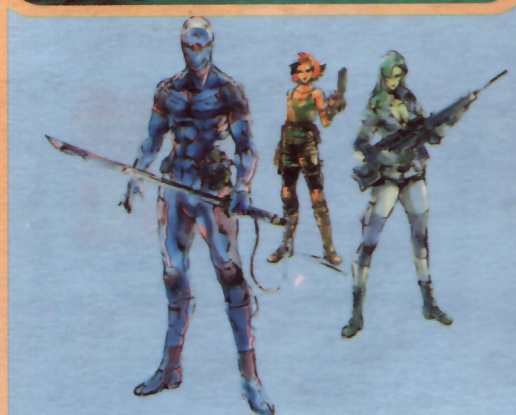
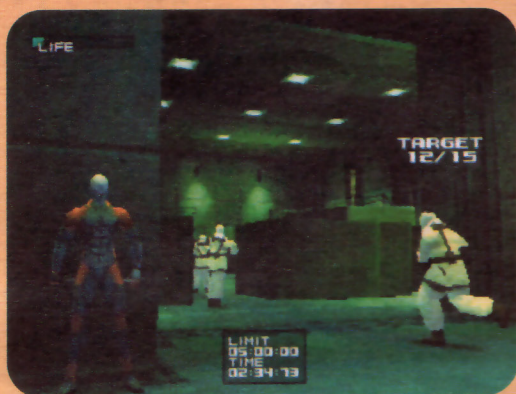
миссии, делающиеся доступными по ходу игры, в некоторых из которых вы сможете играть в облике ниндзя. Сразу стоит оговориться, что все эти новые миссии предназначены явно не для новичков, и даже просто профессионалы с ними вряд ли справятся. Уровень сложности столь высок, что для успеха, помимо профессионализма, нужно, чтобы игра сама, что называется, сильно «радовала» играющего. Чтобы удерживать игру в классическом русле, разработчики наполнили новые миссии значительным числом миссий, где вы играете без оружия, и вот это, как правило, и есть самые сложные миссии игры. Причем логическая структура миссии такова, что вопрос «что же делать вообще?» возникает гораздо чаще, чем «что делать в этом конкретном месте?». Другим новшеством игры является «фото-режим», в котором в зависимости от количества набранных очков вы можете все ближе подбираться к Mei Ling и другим де-

вушкам по цепочке фотографий. Однако это удовольствие требует слишком уж больших затрат: каждая фотография занимает до двух карт памяти каждая. Конечно, для фанатов никаких препятствий не существует, и если игрок действительно увлечен игрой, то может пойти и на такую жертву. Никаких особенных графических улучшений или изменений в игровом процессе, кроме бросающегося в глаза усложнения, не наблюдается. Если бы игра представляла единое целое с первой серией Metal Gear,



то, безусловно, можно было бы скакать и кричать: «Хит, хит!», но так как это всего лишь запоздалое продолжение, то и будущее его, видимо, будет подобно любому продолжению: игре суждено рассматриваться просто как набор дополнительных миссий, которые только для фанатов и годятся. А жалко — игра все-таки заслуживает самостоятельной жизни и внимания широкой аудитории.

OPM X



Набор дополнительных миссий никогда не был настолько хорош.

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Захватывающая игра с превосходными, продуманными миссиями, но на фоне первого Metal Gear выглядит довольно блекло: не так уж много отличий. Да и играть в нее, не положив на лопатки первую часть, как-то бессмысленно. Но, так или иначе, у вас наверняка уже и без того был Metal Gear? Если вы его закончили, то обратить свое внимание на эту игру стоит.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Если вы являетесь фанатом MGS, то эта игра просто обязана оказаться в вашей коллекции. В противном случае вы без нее можете легко обойтись, потратив свое время на что-нибудь более свежее.

GRAN TURISMO™

РЕВОЛЮЦИОННОЕ КАЧЕСТВО!

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ЧЕРНЫЙ ДИСК

\$25

ИНСТРУКЦИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

PAL

SPACE INVADERS



Если вы достаточно внимательно следите за игровым миром, то наверное заметили, что компании, работающие в индустрии не один десяток лет, иногда выпускают целые пакеты игр с названием «Classic». За подобными делами были замечены и Capcom, и так горячо любимая в нашей стране Namco, и Activision, которой и посвящена эта статья.

Большинству геймеров (особенно тем, у кого игровой стаж невелик) достаточно одного взгляда на подобные проекты, чтобы раз и навсегда забыть про них. И все потому, что это сборники игр, вышедших во времена, когда еще даже и не слышали про CD-ROM. Причем они совершенно не изменились с тех самых времен, то есть игры просто переиздаются для современных платформ в первозданном виде. Не спорю, подобная продукция рассчитана исключительно на игроков, чьи пальцы еще помнят клавиатуры игровых компьютеров Atari, Commodore 64 или ZX-Spectrum, готовых вспомнить прошлое.

Activision, судя по всему, осталась недовольна столь ограниченной аудиторией, но и забывать про былые хиты не хотела. Поэтому одной из первых она не просто стала переиздавать игры с «бородой», но и переделывать их под современное трехмерное видение, практически не изменяя сути. Конечно, первый блин всегда комом. От Asteroids, надо сказать, я ожидал гораздо большего (да и оригинальная игра мне совершенно не нравилась). И вот еще один дедушка всех стрелялок получил вторую молодость, наконец-то мы переходим непосредственно к предмету нашей статьи.

Оригинальная игра была выпущена Taito в далеком 78-м на Atari 2600 и игровых автоматах и буквально всколыхнула весь игровой мир (тогда, я думаю, это было несложно). Я же

встретился с этой игрой где-то в конце восьмидесятых, но поскольку тогда уже существовало достаточно более достойных игр, знакомство длилось не более нескольких часов. Поясню, как это выглядело тогда. Вы управляете зенитной установкой или танком (как его называют разработчики), способным перемещаться влево и вправо. Над вами пять рядов инопланетных кораблей, по восемь штук в каждом. Вся эта армада, иногда стрелявая, постепенно снижается, так же как и вы, смещаясь то влево, то вправо. Как только один из кораблей достигнет земли, вы проиграли. Соответственно, надо уничтожить врага до его приземления. Но это не так-то просто сделать, поскольку ваш боевой агрегат обладает очень странной системой перезарядки. Вы не можете выстрелить, пока предыдущий снаряд в результате попадания или промаха не исчез с экрана. Вот, собственно, и все. Набираете очки, переходите на следующий уровень с более быстрыми врагами, и так до бесконечности, пока хватает жизни. Этакий вариант тетриса со стрельбой. Надоедает довольно быстро (непонятно, почему это было так популярно в 78-м). Видимо, с однообразием игрового процесса оригинала было связано появление в 1991 году Super Space Invaders'91 на игровых автоматах. Суть игры сохранилась, но появились и нововведения. Было добавлено множество power up'ов к танкетке (защитное поле, ракеты, лазеры и т.д.), а уровни, как и положено любой уважающей себя игре, заканчивались огромными боссами. Скорее всего именно эта игра

послужила основой современной версии Space Invaders.

Начнем, как обычно, с сюжета (и у такой игры есть сюжет). В 1965 году человечество делало свои первые шаги по освоению околоземного пространства. Это было захватывающе: зайти за грань известного мира и окунуться в неизвестность. И вот 22 ноября 1978 года эта самая неизвестность пришла к нам сама в виде огромного флота боевых кораблей инопланетной цивилизации. Известно, чем бы это все закончилось, если бы не прототип мобильной зенитной установки, способной наносить удары даже по околоземной орбите. (Этот зенитный комплекс был разработан в строжайшем секрете на основе обломков инопланетного разведывательного корабля, разбившегося в пустыне незадолго до вторжения). Ценой жизнью экипажей многих боевых машин нападения пришельцев было остановлено. Но время не стоит на месте. Изучив многочисленные останки вражеских кораблей, ученые головы постепенно совершенствовали технику, однажды спасшую человечество. И когда в 99-м пришельцы предприняли новую попытку захвата солнечной системы, их ждал сюрприз — новый зенитный танк с антигравитационной подвеской, силовой защитой и еще более мощным вооружением. Вот такой незатейливый сюжетец, но что вы



Армии инопланетян будут нападать на Землю на протяжении всей игры. Сегодня это выглядит несколько комично, однако 20 лет назад люди имели на этот счет иное мнение.



хотите от стрелялки, которой больше двадцати лет от роду.

Двигаемся дальше. С основными принципами игры вы уже знакомы, поскольку они совершенно не изменились (спасибо Z-Axis) по сравнению с оригиналом. Как я уже упоминал, многое было взято из версии игры от 91 года, это касается power up'ов и боссов. Вы по-прежнему, двигаясь вправо и влево, стреляете по рядам инопланетян. Они по-прежнему стреляют в вас, постепенно спускаясь все ниже и ниже. Оборону вам придется держать, начиная с самых окраин системы (т.е. Плутона), и постепенно подбираться к матушке-Земле, очищая от интервентов планету за планетой. Врагов теперь стало тринадцать типов: пять обычных и по одному новому на каждой из планет. Они различаются не только цветом, формой и анимацией, хотя и это важно (объясню позже), но и поведением. Одни могут стрелять по диагонали, другие рассыпаются кучей смертоносных осколков, третьи (Kamikaze с Венеры) после попадания падают на ваш танк и так далее. Теперь о цвете и форме. С этим напрямую связана система получения power up'ов. Сбив подряд четыре одинаковых вражеских корабля, вы получаете право на один выстрел из супероружия. Наиболее впечатляющий из этого арсенала — лазерный луч, способный за пару секунд уничтожить половину вражеских кораблей. Еще один источник призов — это корабли обеспечения, иногда пролетающие над атакующими.

Для сравнения

ИГРА: **Asteroids**

РАЗРАБОТЧИК: **Activision**

Одна из самых популярных игр начала 80-х, к сожалению потеряла полное фиаско при переносе ее в 3D и переводе на PlayStation. В общем, создалось такое впечатление, что сама игра настолько устарела, что в нее уже стало не так интересно играть, как раньше. А это не так.

Сбив такой корабль, вы можете получить силовой щит, двойной выстрел или супероружие. Этот процесс получения и использования power up'ов значительно повышает уровень игрового в современных **Space Invaders**. То же можно сказать и о боссах. Все они совершенно не похожи друг на друга как по виду, так и по тактике боя. Эти огромные (по сравнению с вашим танком) корабли являются самым сложным моментом в игре, намного сложнее отстрела рядов маленьких корабликов. Чтобы победить и тем самым перебраться на следующую планету, вам придется подобрать беспригрышную стратегию для каждого из них. В общем, разработчики старались вовсю, чтобы убрать монотонность и однообразие, свойственные оригиналу.

Вот мы и добрались до графики, так сказать, визуального оформления игры. Здесь все мало отличается от варианта **Asteroids**. То есть вседвигающиеся объекты в игре стали трехмерными, хотя двигаются они по плоскости. Неплохо выполнена и анимация этих самых объектов. Расстраивает лишь задний план. Мало того что на каждую планету существует только по одному виду, так они еще и полностью статичны. А ведь во всех современных стрелялках (взять хотя бы **Einhander**) все органично связано, и background не живет отдельной жизнью от всего остального, если можно так сказать о неподвижной картинке. Зато умельцы из Z-Axis постарались над другой важной для любой стрелялки или, если хотите, shooter'a частью декора — взрывами. Этого добра в игре хватает. «Иники» и их боссы

разлетаются на части живо и красочно, не является исключением и ваш собственный танк. Как говорится, прозрачностей у PlayStation хватит на всех. Но и здесь не обошлось без казусов. При игре вдвоем (есть и такой режим) и ведении достаточно активных боевых действий наша горячо любимая приставка начинает притормаживать!!!

Собственно, мне уже пора заканчивать статью, вот только требующийся в конце вывод сформулировать, как всегда, трудно. Одним словом, игра явно удалась, хотя вряд ли сможет заинтересовать большинство современных геймеров. Ну а для кого **Space Invaders** (в смысле, оригинал) — не пустой звук, я настоятельно рекомендую обратиться свои взоры на версию 99 года. А мы будем ждать очередного воскрешения от Activision, на этот раз **Missile Command**.

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Вполне качественная игра, полностью сохранившая дух версии 78 года, рассчитанная в основном на круг геймеров со стажем, то есть тех, кто когда-то уже в нее играл.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	8
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Поначалу эта игра вызывает только смех, или даже отвращение. Но потом об этом забываешь и начинаешь в нее с удовольствием играть. Одним словом классика.

SOUTH PARK

Маразм бывает различных степеней. Бывает маразм запущенный, бывает маразм старческий, маразм собачий, маразм сивой кобылы. Маразмов бывает много. А еще бывает халтура. Халтура бывает наглой, бывает стеснительной, бывает вопиющей, бывает просто невыносимой. А еще бывает игра South Park от Acclaim, которая притворяется, что она игра. На самом деле никакая это не игра — это просто запущенная форма маразматической халтуры. Честно говоря, такое в природе встречается не слишком часто, однако, как оказалось, встречается.

Вообще-то, эта так называемая «игра» основывается на одноименном мультфильме, чрезвычайно популярном в далеких странах загнивающего капитализма. Суть мультфильма сводится к приключениям буйных заокеанских детишек, развлекающихся спасением родного города от инородных космических тел, гоняющих на детских гоночных машинках, одним словом, живущих полнокровной буржуазной жизнью (ананасы, шампанское и рябчики прилагаются). И там, в стране корысти и чистогана, хитроумные монополисты, насмотревшись на успех этого безобразия, сразу смекнули, что пора выколачивать звонкий доллар. Что у нас выгоднее всего? Правильно, видеоигры. Давайте-ка, ребятки, вперед, за длинным зеленым баксом. Сюжет уже есть, персонажи есть, подходящая платформа, куда мы всю эту халтуру загонять будем, есть. Чего ждем? Ничего, давайте штамповать диски. Только побольше, побольше! Одну игру сделаем — не-е-е, мало-вато, слабовато, давайте две, не-е-е, тоже не катит, может быть, три? Ага, давайте три, плевать, что объемы сюжетной концепции мультфильма не резиновые, у нас же геймеры глупые, и так все кушают. Назовем все эти игры **South Park**’ами и продавать будем, только сначала пресс-релизы тиснем, хвалебные-прехвалебные, сладкие и жизнерадостные до

тошноты. Типа, наконец-то мы хит сделали, блокбастер бессмертный, и про графику там напишем, про игровой процесс уникальный, про сюжет развесистый, и вообще, что все круто, все «о’кей». Что всем пора на это дело по сотне баксов копить, а потом сломя голову с оптимистическими воплями бежать и покупать, покупать. А потом также сломя голову бежать домой, врубать родную «Соньку» и играть, играть. Хороший план? Ага, замечательный. А ничего не забыли? Да, не-е, все «олрайт»... И вправду, вроде как ничего и не забыли, если сразу не договориться, что халява не прокатит!

Ладно, поругались — и хватит, пора переходить к делу. Действительно, Acclaim издала три игры, объединенные в серии **South Park**, а именно **South Park: Chef's Luv Shack**, **South Park Rally** и собственно **South Park**. Нам в первую очередь удалось попробовать последнюю часть, которая произвела столь непотребное впечатление, что заставить попробовать все остальное никаким медовым пряником теперь не заставишь! Поясню, к чему сводится суть игры. Вооб-

ще-то, это римейк изначально кривого shooter’а от первого лица, да к тому же далеко не первой свежести — на Nintendo 64 и PC он вышел почти год назад (десять месяцев — для точности). Кроме того, игровой процесс сработан до такой степени незнамо через что (простите, не сдержался :)), что любое желание веселиться пропадает, хотя его непременно наличие заявлено в рекламном проспекте. Структура **South Park** прямолинейна до банальности: есть несколько эпизодов, разбитых на уровни. Проходим все подряд, всех мочим, потом убиваем боссов, а в конце концов радуемся весело проведенному времени (по крайней мере, так задумано).

Начнем с врагов: ребята-разработчики из студии с заковыристым названием Appaloosa поработали на славу, с фантазией подошли к проблеме создания противников, нечего сказать! Дело в том, что на одном и том же подуровне супостаты абсолютно одинаковы. Все. А вот от эпизода они меняются. Бесповоротно и насовсем. Вот, к примеру, в первом эпизоде игрока истязают бесконечные нападки сотен обезумевших индеек (не ржать!!! Это же трагедия, а не цирк!!!). Во втором мы обречены сражаться с мутировавшими клонами (это что же теперь модно тему клонирования к месту и не к месту эксплуатировать?!). Как я уже говорил, предполагается, что подобные задумки должны вызывать здоровый детский смех. Ну уж если смех — то не иначе, как истерически-припадочный. Вернусь к индейкам. Кстати говоря, это не просто индюшки, это рождественские индюшки, традиционное праздничное кушанье. По сюжету эти зажаренные уродцы были воскрешены к жизни парадоксальным влиянием загадочной кометы, проходящей мимо города **South Park** раз в 666 лет (ну что тоже за дурная привычка — куда попало совать всякие зловещие знаки: что к лицу мрач-



Все то, что вы видите перед своими глазами Acclaim называет графикой и даже, что удивительно, игрой.



снайперокуриц, и т.д. не в каждой игре встречаются. По ходу происходящего предполагается общение с прочими жителями города, т.е. с персонажами, которые должны быть хорошо знакомы тамошнему, заокеанскому зрителю по мультфильму. Но, честно говоря, мне почему-то не кажется (наверное, об этом надо было уже раньше сказать), что все эти проблемы обитателей города **South Park** так близки нашему российскому геймеру, что он готов часами просиживать за PlayStation, силась как-нибудь справиться с нашествием агрессивно настроенных индей.

Однако вернусь к игровому процессу: иногда вам выпадает задание пройти уровень, где вам нужно быстро уничтожить так называемые «танки». Это здоровые монстры, которые быстро плодят других супостатов, помельче. Если их быстро не замочить, то вам может выпасть редкое удовольствие проходить чудесную игру **South Park** сначала (хе-хе!). Но, как правило, одолеть против-

ников удается, город снова спасен, вы идете дальше, так же успешно убиваете босса, а потом слушаете восторженные монологи Шефа, которые сводятся к пассажам вроде «Сынок, да я от тебя такого просто не ожидал! Парень, да ты ж просто гений чистой красоты, цены тебе нет, дай-ка обниму, поцелую... молодец, пацан, так держать! Ты же сделал то, что никому до тебя не удавалось!...». Иногда от подобной «содержательности» мутит вначале. Сами появления Шефа выполнены в формате пререндерованных видеоклипов, которые выглядят так, будто кто-то не очень удачно оцифровал те же самые клипы с Nintendo 64.

Вообще, графика в **South Park** тянет на характеристику «отвратительная». Разработчики, очнитесь! У нас какой год на дворе?! Нет, я, конечно, понимаю, что эта игра выдержана в мультипликационном стиле, но это же не значит, что она должна быть непотребной. Помимо кривого видео и не менее кривых персонажей в игре присутствует масса других глюков, которые делают ее чуть ли не способной к функционированию. Но это даже не глюки — это просто обыкновенная халтура. Например, как известно, действие происходит в штате Колорадо зимой. Все заснежено. Туман. Белая земля. Белое небо. Вроде как идет снег. Все белое. И вот идешь ты, идешь по улице замечательного города **South Park** и мо-

лишь всевышнего о том, чтобы хоть что-нибудь появилось на этом прекрасном белом экране. Молишь о том, что ты хотя бы куда-то идешь, а то ведь, может быть, просто в белую стену дома уткнулся, и такое может быть (смотрите на радар, люди, смотрите в оба!!!). Единственное, что может быть ужасней, чем графика SP — это звук. Да, озвучивали игру те же самые люди, что работали над мультфильмом. Но это не отменяет НЕВЫНОСИМОЙ занудности, сверхповторяемости звука. После пяти минут кудахтанья индей на первых уровнях диск хочется достать из «Соньки» клещами и жарить на сковородке, обильно поливая кипящим маслом (при этом, естественно, воображаешь звукорежиссера **South Park**). Реплики детей также неперебиваемо скучны. Денег на саундтрэк пожалели, что ли?

После всего этого не хочется говорить, что игра задумывалась в сильной степени ориентированной на многопользовательский режим. Да, multiplayer действительно присутствует, но уродливая графика, монструозный звук, кошмарная топорность происходящего сводят его плюсы практически на нет. Этим опусом Acclaim решила вернуть нас в эпоху восьмибиток, причем хорошо, если это произошло случайно, просто потому, что кто-то где-то схалтурил. Хуже, если это произошло нарочно, если все обстоит так, как я описал во втором абзаце... Принимая во внимание вышесказанное, решайте сами, играть в оставшиеся две части игр из серии **South Park** или нет.

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Динозавр из эпохи Dendy, чудом выживший к началу нового тысячелетия. Уродливое до наглости оформление, кривой звук, непонятные уровни (большинство просто слишком большие, для того чтобы нормально действовать). Приобретать рекомендуется только коллекционерам «игр-уродцев».

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	3
ЗВУК	5
GAMEPLAY	3
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

4.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Эта игра настолько плохо сделана, что на нее хоть раз надо каждому из вас посмотреть. В ее уродстве есть какое-то странное очарование, которого вы не получите ни от какого иного проекта.

Для сравнения

ИГРА: **Parappa The Rapper**
РАЗРАБОТЧИК: **Sony**

Красочная, веселая и слишком оригинальная игра, которая должна была показать людям, как можно делать интерактивные мультфильмы. У нее, безусловно, было несколько недостатков. Тем не менее, она до сих пор способна вызывать уйму положительных эмоций.

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

Аааааааа!!! Фу, господа приснятся же такое! Брррр. Так, спокойствие только спокойствие. Это сон, всего лишь сон. Представляете, опять кошмар приснился. Будто, значит, прихожу я утром в офис, а наш редактор мне и говорит: дескать, вышел очередной Tomb Raider и обзор по нему писать выпало тебе. «Как так,— удивляюсь,— он ведь вроде уже два месяца назад как вышел, я сам про него писал». «Да нет,— отвечает он,— тот, что вышел в позапрошлом месяце третий был, а это уже четвертый, так что вот тебе диск, пиши». Я пытаюсь было что-то возразить, объяснить, что ненавижу Лару Крофт и к очередному «Томбовскому райдеру» на пушечный выстрел не приближусь, но тщетно.

Тело не слушается меня. Я хочу закричать, но вместо этого с моих перекошенных неестественной улыбкой губ срывается мерзкое хихиканье. Как зомби я беру диск, еду домой, включаю компьютер и против своей воли пишу, пишу, пишу... Самое страшное заключается в том, что я прекрасно осознаю все происходящее со мной, но поделать ничего не могу.

К счастью это всего лишь сон, дурной сон... Стойте! Погодите-ка минутку, почему я сижу около компьютера? Странно. Монитор включен, на нем мерцает раскрытое окно текстового редактора. Удивительно, кому в такое время понадобилось что-то писать. Эй, смотрите, здесь какой-то текст! Ну-ка, ну-ка — **Tomb Raider — 4: The Last Revelation**, автор... Я!!!! Господи! Да что же это такое, что со мной происходит! Кто-нибудь, на помощь!!!

Итак, Лара Крофт возвращается... (ой!) то есть возвращается на PlayStation. Этого события ждали все. Фанаты и поклонники с

нетерпением, профессионалы с интересом. А я просто по долгу службы. Хотя, признаюсь, даже мне было немного любопытно, как перенесет очередную устроенную Eidos «реанимацию» охочая до древних сокровищ англичанка. Еще я думал: «вот, интересно, а что будет если Eidos на этот раз облажается? Может, тогда они наконец похоронят эту навязчивую идею, и дадут госпоже Крофт уйти на заслуженный покой?» Увы, мне не суждено было полностью удовлетворить свое любопытство. Eidos и на этот раз не облажалась. Похоже, за годы существования серии у Лары выработался своеобразный иммунитет к подобного рода неприятностям, и провалом четвертый Райдер не стал (ох, уж мне эта Крофт, куда ее не сунь все как с гуся вода). А вот, по поводу завершения карьеры я оказался прав (ой ли? — примечание редакции). Все баста, плачьте фанаты, радуйтесь ненавистники. Eidos объявила, что The Last Revelation («Последнее откровение» название воистину символичное) будет последней игрой знаменитой серии (по крайней мере для PlayStation).

Что ж, посмотрим что за откровения приготовил нам Eidos на этот раз. Местом для послед-





Для сравнения

ИГРА: **Tomb Raider**

РАЗРАБОТЧИК: **Core Design**

Первая игра из этой серии в свое время показалась всем настоящей революцией. И, возможно, все именно так и было.

Очень жаль, что по сравнению с ней четвертая часть приключений Лары не кажется таким уж откровением.



англичанку не просто «обожаемой кареглазой англичанкой», а очень богатой «обожаемой кареглазой англичанкой». Но просто так забрать сокровища

Просто не хочу лишать вас удовольствия самостоятельно насладиться новым опусом, сочиненным сценарным отделом Core Design. Поверьте — это нечто! Давненько я так не смеялся. Лучше, конечно, чем Crash Team Racing, но порой заставляет усомниться в профессионализме того, кто данную вещь сотворил. Уж очень все банально, заезжено, заштамповано, хотя, как не парадоксально именно поэтому, местами получилось весьма забавно...

ней Ларискиной исповеди был избран Египет. Почему именно Египет? Уж и не знаю. Хотя, с другой стороны романтика! Пирамиды, хранящие сокровища древних фараонов, сфинксы, таинственные мумии, загадочные манускрипты, арабы, торгующие сувенирами и т.д. Короче, идеальное местечко для такой авантюристики, как Лара Крофт.

Ну, а раз уж Лара Крофт попала в Египет, то не обошлось без очередных поисков супер-пупер-крутого-и-навороченного сокровища способного сделать нашу обожаемую кареглазую

нам как всегда не дадут, в лучших традициях серии, под ногами будет путаться целая куча зверей, людей, птиц и прочих враждебных племени Крофтов созданий. С чего бы это вдруг они (я имею ввиду людей, со зверями и птицами и так все понятно) так возненавидели милую Ларису я не знаю. Может, физиономией не вышла. Ой! Кто кинул в меня табуреткой? Я же только пошутил. У вас там, что совсем чувства юмора нет? Конечно же я прекрасно знаю (такова уж наша журналистская работа — все знать) из-за чего разгорелся весь сыр-бор, но вот только вам я этого не скажу. И вовсе не потому, что я такой плохой.





Ну да ладно, что это я вам все уши каким-то сюжетом прожужжал. Я ведь еще про самое главное не рассказал. Точнее про самую главную, правильно, про нее про Ларочку. Как там? Ну как там наша любимица? — неслись вопросы в PR-оффис (отдел отношений с общественностью, если по нашему) Eidos, но тщетно. Наглые американцы лишь дразнили нас сомнительными скриншотами и туманными обещаниями. Тьфу на них! По счастью, мы в Official PlayStation не столь жестоки и не будем вас мучить недомолвками. Хотели знать как там поживает Лара? Пожалуйста! Лара поживает очень хорошо. Более того, гораздо лучше, чем когда либо до этого. В своей четвертой инкарнации англичанка стала... Как бы это сказать. Ну... Э-э-э... Вот, нашел нужное слово — умнее! Что, не ожидали? Я, если честно, тоже. Теперь Лариса умеет делать множество полезных вещей. К примеру: модернизировать оружие (прикручивая к нему всевозможные фонарики и прочую дребедень), или изготавливать полезные предметы, смешивая в инвентаре всяческий «мусор», найденный во время путешествия, (порой таким образом можно получить на удивление дельные вещи) и т.д. Увеличив уровень Лариного интеллекта, Core решила также для полного счастья сде-

лаять ее более ловкой. На старости лет (как говорится, седина в голову, бес в ребро) арсенал акробатических трюков любительницы антиквариата пополнился целой плеядой новых движений. Теперь Ларису можно кувыркать во всех возможных направлениях, заставляя ползать, приседать, кататься на лианах... Да и прыгает г-жа Крофт теперь куда ловчее, чем прежде, и это, вне всякого сомнения, хорошо. Если бы не одно «но» — управление. В The Last Revelation оно осталось столь же хаотичным, как и в предыдущих частях игры. Нет, оно (управление), в принципе, приемлемо (особенно если вы играли в предыдущие части игры), но начинающего игрока обилием совершенно по-дурацки раскиданных по джойпаду функций, оно способно довести до истерики.

Мда, но зато камера в TR4 определенно удалась. Наконец-то Core удалось приструнить эту негодяйку и заставить показывать то, что надо и

когда надо. Практически исчезли и безумные ракурсы, когда камера «запирала» вас где-нибудь в углу, урезая угол обзора до минимума. В общем, молодцы ребята! Камерный AI явно на высоте. Кстати, раз уж речь зашла об интеллекте, грех было бы не упомянуть и о противниках. Лара — не единственная из присут-

ствующих в игре персонажей, кто понабрался уму-разуму, враги тоже стали немного умнее. Конечно, в шахматы с ними сыграть вам по-прежнему не удастся, но получить исподтишка пулю в спину — всегда пожалуйста. Так что будьте внимательны, господа, и не расслабляйтесь, а-то в момент разорвут в клочки. Вы уж лучше сами растерзайте кого-нибудь. Поверьте, это весьма живописное зрелище. Core в очередной раз «изнасиловала» PlayStation, вытянув графику на еще более высокий уровень, чем прежде. Все красиво и почти без тормозов. Да что тут говорить (тем более, что уже пора закругляться) просто взгляните на скриншоты.

Что же касается каких-либо рекомендац...

Аааааааа!!! Фу, господа приснится же такое! Бррррр. Так, спокойствие только спокойствие. Это сон, всего лишь сон. Представляете, опять кошмар приснился. Будто, значит, прихожу я утром в офис, а наш редактор мне и говорит: дескать, вышел очередной Tomb Raider и обзор по нему писать выпало тебе...

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Очередной Tomb Raider.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	6
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	4

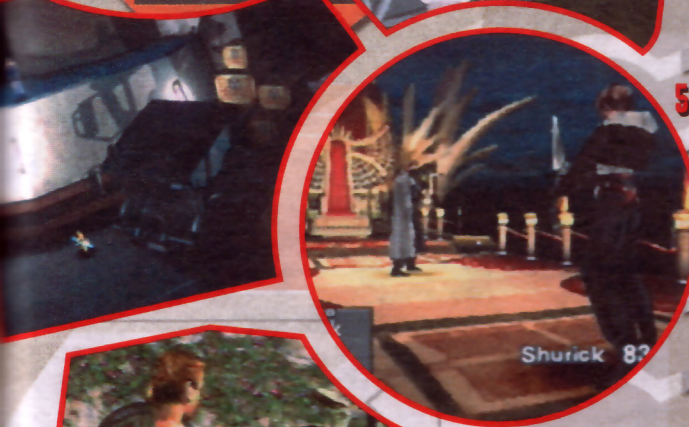
7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

На самом деле четвертый Tomb Raider оказался вполне приличной и даже очень интересной приключенческой игрой. Жалко что выглядит она, честно говоря, не очень, а в остальном все в ней сделано на уровне.



Новая модель Лары превратила ее в красавицу.

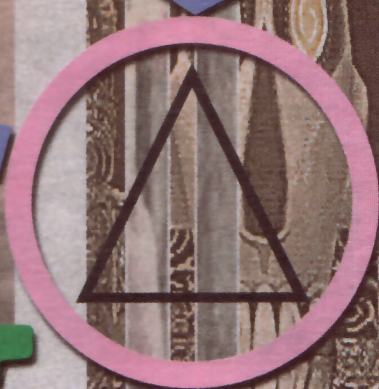
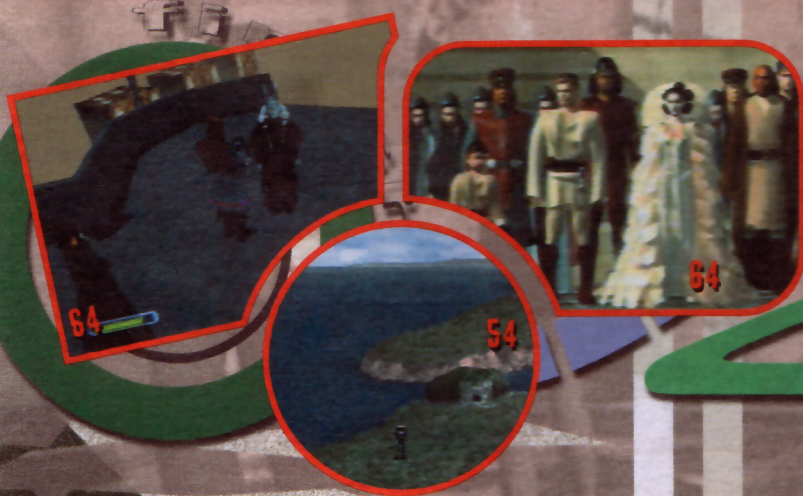


54 FINAL FANTASY VIII

64 PHANTOM MENACE



OPM TAKTIKA

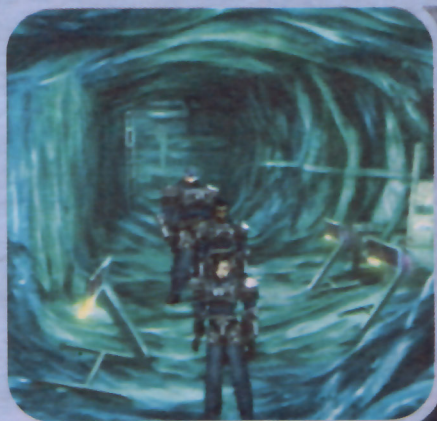


FINAL FANTASY VIII

После того как Сайфер скроется, придет пора драть когти из города. Для начала следуйте за Квистис, спускайтесь из студии и возвращайтесь в бар. Оттуда бегите за компанией и проходите в дом, находящийся справа от редакции «**Timber Maniacs**». Поговорите с народом, спрячьтесь от солдат на втором этаже, а когда придет время, выбегайте из здания и неситесь к железнодорожной станции направо. По дороге вы встретитесь со страдающим изжогой Зоуном (**Zone**), который любезно отдаст вам билеты на поезд. Проследуем к нему.

Маршрут поезда пролегает до Доллета, но нам надо сойти на полпути к нему, на остановке **East Academy**. Но можно и пропустить ее, и тогда мы получим возможность походить по портовому городу и найти ряд интересных вещичек. Так, например, в одной из комнат отеля находится очередной выпуск «**Timber Maniacs**». В баре, который находится ниже по улице, на втором этаже можно встретить человека, который согласится сыграть с ним в карты. Если вы его обыграете, то он отведет вас к себе в комнату, где можно порыться в книгах и откопать второй том «**Occult Fans**». У того же кекса, кстати, имеется карта Сирены, которой коллекционеры наверняка захотят пополнить свою колоду. Так что походите по городку — интересные вещи порой находятся.

В **Roshfall Forest** (к северу от Доллета) на вас будут нападать интересные существа —



Wendigo. После смерти они оставляют **Steel Orb**, которые позже понадобятся для апгрейда оружия. Квистис же наверняка пригодятся **Coral Fragments**, «выпадающие» из поверженных **Cockatrice**. Побродив, где только можно, идем туда, куда, собственно, нужно. То бишь в **East Academy**.

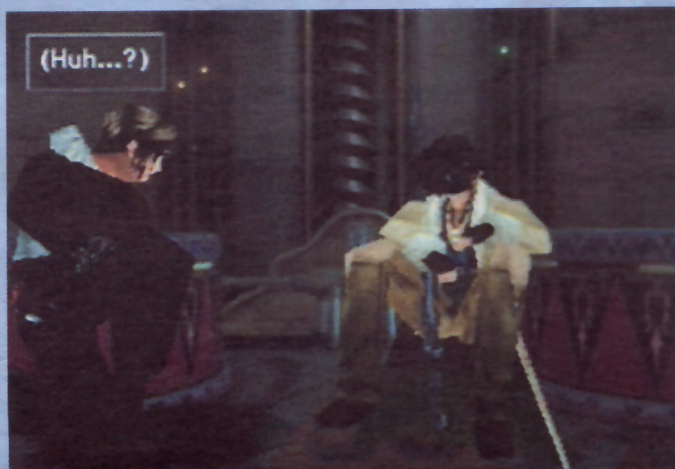
От станции бежим в лес, а оттуда в ущелье. Там-то у нас и начинается второй сон, в котором Скволл становится Лагуной Луаром.

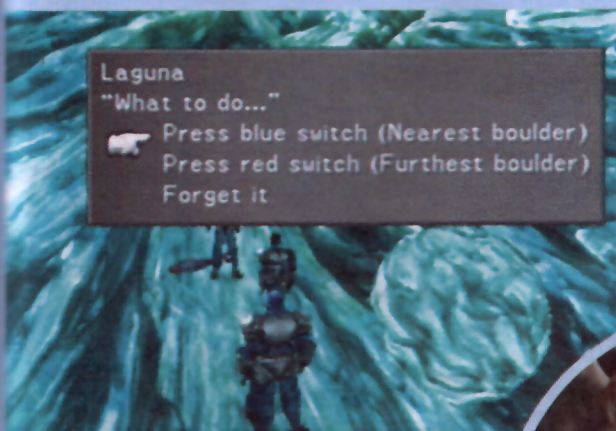
Лагуна и его команда находятся на ответственном задании, но наш герой взял с собой не ту карту. Бегите вперед, экипируйтесь **Guardian Force** (это надо вообще делать без напоминания, сражайтесь с эстарскими солдатами — и в шахты через вход слева. Добежав до развилки, бегите по средней дорожке. Там спускайтесь по лестнице, поговорите с



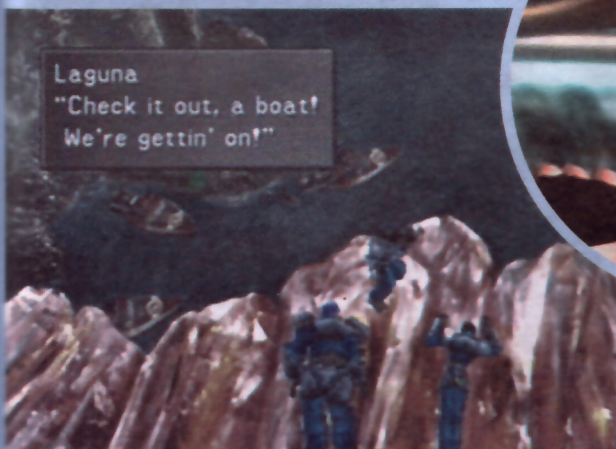
товарищами и неситесь дальше, к здоровенной трубе. Рядышком вы найдете **Old Key**, но Лагуна его тут же потеряет — дырка у него в штанах. Поворачивайте налево. Забегайте в пещеру, где находится детонатор. Когда вылетит табличка «**What to do...**», выбирайте первый или второй вариант. Когда камень укатится, продвигайтесь дальше вперед, пока не дойдете до **Save Point**. Сохраняйтесь и забегайте в трубу. Далее вам предстоит серия схваток с солдатами противника, из которой ваша команда выйдет неслабо потрепанной. Нет, битва совсем не сложная, но по сценарию увечья ваша партия все же получит. Сон закончится, и Скволл с друзьями снова очнут-ся в лесу.

Направляйтесь в **Galbaldia Garden**. В здании Квистис отправится на встречу с главой учебного заведения. Вскоре вам сообщат, что





Гробница находится к северо-востоку от столицы Галбадии — там туда. Когда вы придете на место, то увидите двух девушек, убегающих подальше от места захоронения монарха. Заходим туда и ориентируемся по карте (кнопка **SELECT** активизирует ее), так как лабиринт там достаточно запутанный. Идите прямо, и вы увидите **Gunblade** на полу. Подойдите к нему и запомните пароль (он всегда разный). В принципе, от вас больше ничего не требуется, но все же рекомендуется не покидать помещение и обзавестись новой **Guardian Force**. Находится она в восточной части гробницы, и с ней, естественно, необходимо будет сразиться.



Выходите из **Galbadia Garden** и направляйтесь на северо-восток к **Far East Train Station**, там покупайте билет на поезд за **3000 gil**. На нем вы доедете до столицы Галбадии — **Deling City**, в котором вы уже побывали в своих сновидениях. В вагоне поболтайте со своими товарищами, понаблюдайте за «душевыми переживаниями» Ирвина, и вот вы уже, собственно, до города и добрались.

Sacred

HP: 2650

В очередной раз повторяю, что четкого показателя **HP** у боссов нет, зависит же он преимущественно от уровня вашего персонажа, а потому числа, которые здесь указаны, — приблизительны. Итак, **Sacred**. Парень представляет довольно большую опасность, если ваши герои недостаточно сильны. Имеет нехорошую особенность восполнять жизни, что нужно останавливать с помощью **Float**. Дальше добивайте его своими **Guardian Force** и смотрите, как этот гад от вас смеется подобру-поздорову. Придется догонять.

Теперь необходимо попасть в северную часть Гробницы, где течение реки заблокировано. Освободите путь воде. Идите дальше на север, где вы сможете активизировать мост, ведущий к убежищу трусливой **Guardian Force**. Рекомендуется теперь выйти из гробницы и засейвиться, а только потом идти в западную часть лабиринтика, где и затаился **Sacred** со своим братцем **Minotaur**.

Sacred

HP: 2650

Minotaur

HP: 3650

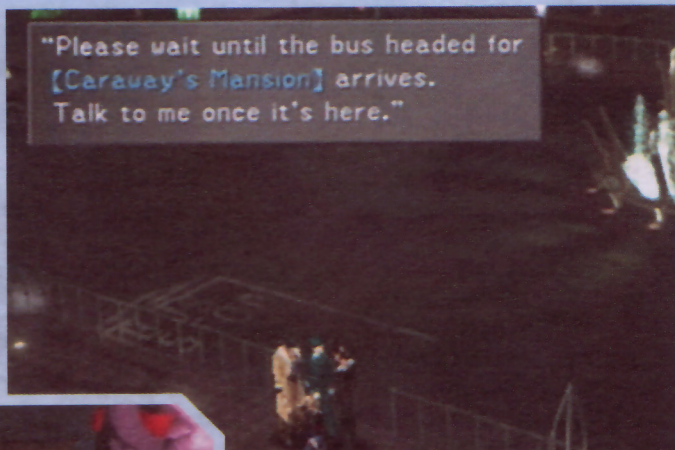
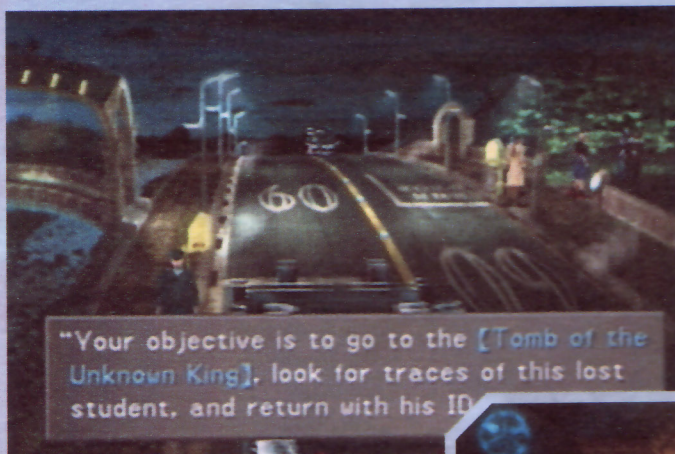
Опять же на этих гадов необходимо «накидывать» **Float**, а то регенерироваться они любят. Также это не позволит ребятам использовать совместную атаку, что просто великолепно. В остальном действуйте стандартно, но

необходимо подойти в **Reception Room**, где с вами снова встретится Квистис. Перед этим, если хотите, можете ознакомиться с **Garden**, отыскать **Draw Point**ы, просто уяснить, что где находится — сюда еще предстоит вернуться. Добравшись до комнаты, дождитесь бывшего инструктора, которая сообщит, что **Balamb Garden** вне опасности. Переговорите со всеми присутствующими и спускайтесь вниз. Там Скволла встретят Райдзин и Фудзин — вечные спутники Сайфера. После разговора направляйтесь к главному входу, где спустя некоторое время вас встретит Мартин (**Martine**), глава **Galbadia Garden**. Он даст новые инструкции и представит нового члена партии — Ирвина (**Irvine**). Этот стрелок необходим для выполнения вашего задания — убийства волшебницы Эдеи.



Поднимайтесь по эскалатору, затем идите прямо, к автобусной остановке. Поговорите со служащим, одетым в зеленое, дождитесь транспорта, садитесь на него и доезжайте до остановки **Caraway Mansion**. Там вы встретите солдата (**Caraway Guard**), который спросит у вас пароль, за которым придется идти к черту на рога — в Гробницу Неизвестного Короля (**Tomb of the Unknown King**). О ней страж вам расскажет и даст карту. Также вы сможете приобрести у него **location displayer** за **5000 gil**, а также подсказку за **3000 gil**. Первое — штука полезная, и на нее не грех и раскошелиться.

После побродите по городу, побегайте по магазинам, проагрейдите оружие (если есть нужные компоненты). При наличии лишних денег, кстати, неплохо взять напрокат и машину.



разве что первым выносите **Sacred**. После вашей победы **Brothers**, понятное дело, перейдут к вам.

Возвращайтесь в **Deling City**. Отправляйте к резиденции генерала Кэрвэя (**General Caraway**), сообщите пароль охраннику, и он вас пропустит дальше. Заходите в особняк и поговорите с Риной, которая окажется дочерью генерала. Через некоторое время в зале появится сам Кэрвэй. Он расскажет план убийства волшебницы. Команда разделится на две группы: одна закроет Эдее путь к отступлению, а другая совершит собственно убийство. После инструктажа на объектах возвращайтесь в резиденцию генерала.



К вам переходит управление Квистис и ее командой. Выходя из комнаты в резиденции, вы встретитесь с Риной, которая расскажет об артефакте **Odine Bangle**. После разговора экран снова покажет Сквиолла. На улице начинается парад. Следуйте за генералом Кэрвэем и держите путь к **Clock Tower**, где засядет команда Квистис, а далее и к Резиденции Президента (**President's Residence**). Вы снова управляете Квистис и ее партией. Идите в особняк генерала, где он пытается запереть свою дочь в комнате. У него ничего не получится (хотя нет, Квистис с командой он все-таки закроет в помещении) и Риной ускользнет. К ней и переходит управление. Ее вы обна-

ружите в Резиденции Президента. Рядом находится **Save Point**, так что можете сохраниться. Справа от вас находится люк — залезайте в него и спускайтесь вниз. Там двигайтесь налево, и найдете майский выпуск «**Weapon Monthly**». Теперь возвращайтесь обратно и залезайте на ящики, а по ним — вверх. Далее бегите к лестнице. Вскоре вы обнаружите себя в помещении, где неподалеку от вас в кресле сидит некто. Подойдите к нему и встречайтесь со злобной Эдеей. Крепко засветив Риной, волшебница начнет толкать речь перед многолюдной толпой галбдианцев, после чего пришибет несчастного президента и начнет вызывать монстров.



Экран переключается на Сквиолла и его команду. Ирвин попытается убедить Сквиолла войти в особняк, дабы спасти Риной, но тот скажет ему, что врата еще не открылись. Управление переключается на Квистис. Теперь ее команде нужно прийти на помощь Сквиоллу и продолжить выполнение миссии. Возьмите бокал и установите его на статую в нише слева — откроется секретный ход. Заходите туда. Спускайтесь по лестнице в канализацию. Там подойдите к колесу и нажмите (X) — вы сможете добраться до другой части подвала.

Управление вновь переходит к Сквиоллу. Следуйте за Ирвином и заходите в Резиденцию Президента. Не забудьте экипировать всех своих товарищей **Guardian Force** и проч.. Поднимайтесь по ящикам вверх. Обнаружив президента (точнее, его труп), бегите по лестнице и заходите в комнату, где чудовища атакуют Риной.

Iguions

HP: 1700

Эти два товарища имеют стойкий иммунитет к огненным заклятиям, так что использовать Ифрита нельзя. Зато недавно захваченные в Гробнице Неиз-



вестного Короля **Brothers** очень и очень пригодятся. Также эти боссы интересны тем, что из них можно выкачать **Carbuncle**. Сделайте это, а потом можете их и убивать.

Забив гадов, хватайте Риноа и бегите обратно в коридор. У левой стены откройте люк. Подберите винтовку. Здесь у нас возникнут проблемы с нашим стрелком Ирвином. Ему не по себе.

Управление переходит к команде Квистис. В канализации можно запросто заблудиться, что, в общем, нельзя сказать, чтобы приятно. Если хотите, то по дороге есть возможность исследовать и три **Draw Point**'а, находящиеся в канализации. Добравшись до лесенки с находящимися поблизости **Save Point**'ом, сохраняйтесь и лезьте вверх. На часах **20:00**, то есть время, на которое назначено покушение. Дергайте переключатель.

Управление переходит к Скволлу, который пытается убедить Ирвина выстрелить. Ему это удастся, и Ирвин выстрелит, причем выстрелит точно, но ни к чему это не приведет, так как Эдея с помощью магии нейтрализует опасность. Теперь осна-

чайте героев **Guardian Force**, делайте последние приготовления. После короткого разговора Скволла ожидает поединок один на один с Сайфером.

Seifer

HP: 1150

Как ни странно, но Сайфер оказывается довольно слабым противником. Вытягивайте из него **Cure** и **Life** и, если что,

подлечивайтесь, так как он может немного потрепать вам нервы, кастуя **Guardian Force**. Особенно силы на него не распяляйте, так как после вас ждет действительно серьезный поединок. Добивайте предателя.

После поединка раненый Сайфер опустится на колено, пытаясь поверить в то, что произошло, а вашей команде (к Скволлу присоединятся Риноа и Ирвин) предстоит сразиться с самой волшебницей Эдеей.

Edea

HP: 7000

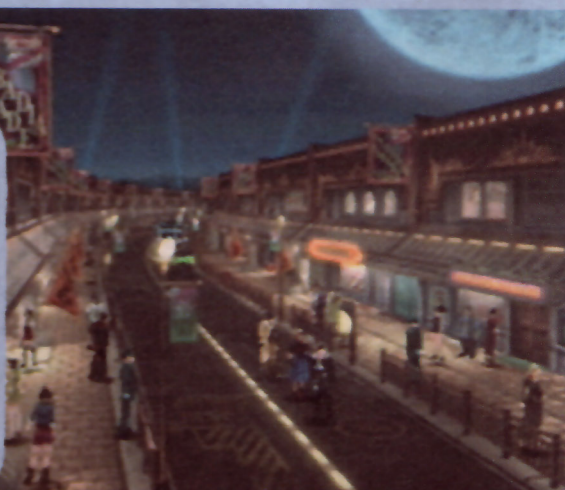
Противник достаточно силен, и

справиться с ним было бы достаточно сложно, так как магия Эдеи снимает по три сотни жизни, если бы у нас не было **Carbuncle**. Для того чтобы победить волшебницу, постоянно кастуйте на всю вашу команду эту **Guardian Force** и все будет в порядке. Восполнять жизни в основном придется всякими **potion**'ами, хотя, в принципе, можно будет обойтись и без лечения совсем. Атакуйте Эдею, естественно, всеми имеющимися под рукой **Guardian Force**.

После победы над Эдеей вас ждет красивый силиконовый ролик, где Скволлу сделают очень больно, после которого будет предложено сохранить и вставить второй диск.

Диск 2.

Приключения на втором диске начинаются с очередного сна, где вы видите Лагуну. Лагуна беседует с девочкой Эллой (Ellone), которая сообщает ему о том, что его ждут в баре. Спускайтесь вниз и выходите из здания. Слева вы найдете бар. В нем поговорите с Райной (Raine), которая скажет, что в заведении находится Кирос. Из разговора вы также узнаете, что Вард покинул армию и нашел себе другую работу, а Джулия вышла замуж за Кэрвэя, не дождавись возвращения Лагуны. Далее к Ла-





гуне присоединится Кирос и они отправятся на патрулирование местности. Отправляйтесь к мосту и перейдите через него. Поговорите с Киросом, который расскажет Лагуне о



работе в «**Timber Maniacs**». Идиет на юг и продолжайте патрулирование. Выкачайте магию из нескольких **Draw Point**ов, встречающихся вам на пути, зайдите в магазин и приобретите что-нибудь — на вашем кармане вне сна это не скажется. Теперь двигайтесь на север, пока не дойдете до таблички «**Caution**», где вы узнаете о чувствах, которые Райна испытывает к Лагуне. Возвращайтесь в бар и поднимайтесь вверх по лестнице. Рана поговорит с Лагуной и предложит ему пойти поспать. Поговорите с Эллоной и Киросом и идите отдыхать. Сон закончится.

Зелл просыпается в одной камере с Квистис, Риноа и Сельфи. Поговорите с девушками. Через некоторое время заявится охрана, отпинает Зелла и освободит Риноа. Скволл находится в другой камере, причем ранение, полученное в битве, таинственным образом зажило. Экран переключается на Зелла, которого пытается вылечить Сельфи. Когда вас зададут вопрос, выберите «**I'll stop him!**». Теперь

нам снова показывают Скволла, которого допрашивает Сайфер. Вскоре он уйдет, а его место займет другой жмурик. Зелл тем временем пытается убежать и сражается с охраной. Кстати, перед этим, опять же, не забудьте экипироваться по полной. Вам надо добраться до 8-го этажа и взять свое оружие. Вскоре вас ждет новая встреча со старыми знакомыми — Биггсом и Веджем.

Wedge

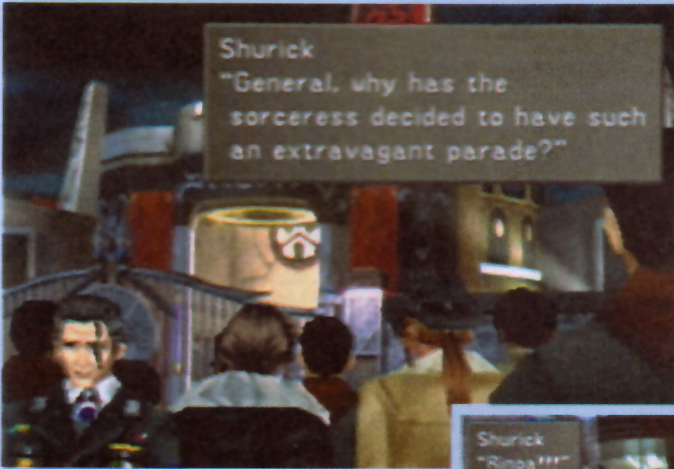
HP: 1850

Biggs

HP: 1950

Повыкачивайте из этих пониженных в звании солдат магию, она вам пригодится позже. Атакуйте Биггса и Веджа **Guardian Force**, а также **Zombie**, которая весьма эффективна в борьбе с этими товарищами.

После того как вы победите неразлучную парочку и побежите дальше, Биггс в очередной раз врубит тревогу. Увидив **Moomba** и его приятелей, следуйте за ними — вам нужно добраться до 13-го этажа, где содержится Скволл. Перед этим, правда, не мешало бы спуститься и вниз, так как по ходу дела можно найти уйму полезных вещей. Так что обследуйте все возможные этажи — пригодится. Там и **Save Point**ы есть, и народ, который с вами с удовольствием перекинется в карты, и разнообразные **Item**ы. Но цель все-таки — 13-й этаж. Поднимаемся на него и видим дверь, окруженную всякими чудящими. Заходите в комнату к Скволлу и возвращайте ему **Gunblade**. Уходите из комнаты. Вскоре Зелл покинет команду на некоторое время. Теперь Скволл направляется к центру башни, где необходимо подойти к пульту и нажать (X). Добравшись до первого этажа, бегите к выходу. Тут-то Скволл и обнаружит, что Зелл куда-то пропал.



Управление переходит к Зеллу. Убегайте от охраны, пока вам не перекроют путь. На помощь придет Сквиолл и его партия. Всю команду начнут обстреливать, но тут заявятся Ирвин и Риноп и поддержат вас.

Теперь вам необходимо сформировать две группы. В первую в обязательном порядке будут входить Сквиолл и Риноп, во вторую — Ирвин.

Команда Сквиолла направляется к 14-му этажу. Как только вы доберетесь до 13-го, управление перейдет к команде Ирвина. Спускайтесь вниз. На 6-ом этаже можете сохраниться. Как только вы спуститесь на 4-й этаж, управление вернется к команде Сквиолла. Поговорите с **Moomba** и получите **Tent** и **Rename Card** (правда это только если во время пытки вы выбрали ответ «Just let me die»). Поднимайтесь вверх по лестнице, расположенной к югу. Идите вперед, продвигаясь к северу. Так вы доберетесь до центра контроля. Внизу справа будет выход. Там вас поджидает новый босс.

Elite Soldier

HP: 550

GIM-52A

HP: 2900

В первую очередь выносите **Elite Soldier**, так как он любит показывать **Aura** на двух своих помощников. Кроме того, у него есть очень нехорошая команда **Meltdown**. Далее бейте роботов, которые, как обычно, боятся электричества — вперед **Quezacotl**. Остерегайтесь **Micro Missiles**, снимающих по три сотни **HP**, подлечивайтесь.

После боя подойдите к контрольной панели в комнате управления и получите сообщение от Ирвина. Спуститесь вниз, чтобы сохраниться, потом поднимитесь вверх и идите к мосту. Перейдите мост и убегайте с начинающей то-



нуть тюрьмы. Садитесь по машинам и уезжайте подальше от этого места.

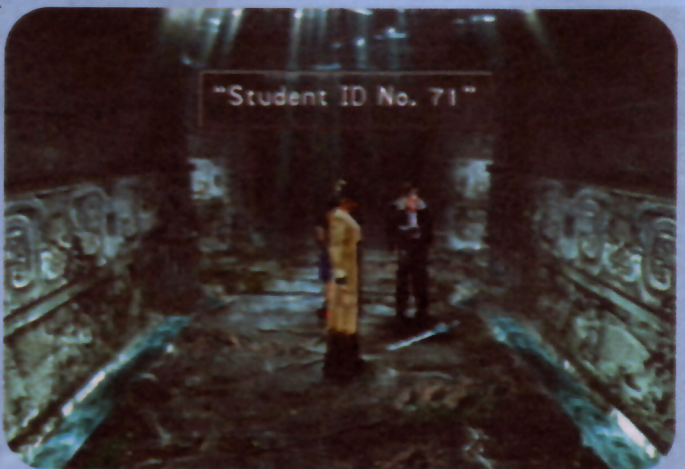
Далее персонажам опять предстоит разделиться на две группы. Дело в том, что Эдея решила уничтожить **Garden**ы. Первый залп уже отправился в сторону **Trabia Garden**, следующая цель — **Balamb Garden**. Теперь первая группа, возглавляемая Сквиоллом, отправляется в **Balamb Garden**, чтобы предупредить начальство об опасности, а вторая, под предводительством Сельфи, держит путь к Ракетной Базе (**Missile Base**), чтобы остановить залпы.

Команда Сквиолла отправляется на местную железнодорожную станцию — **D-District Prison Station**. Там вас ожидает увлекательная гонка на поезде за **G-Soldier**.

Переключаемся на команду Сельфи. Направляемся к **Missile Base**, которая расположена к юго-востоку от **Deling City**, за пустыней. Въезжайте на базу на украденном транспорте — вас примут за своих не будут атаковать. Идите налево и вы попадете в маленькую комнату. Можете сохраниться, так как здесь, как вы заметили, есть **Save Point**.



Подойдите к терминалу между двумя дверями, а после зайдите внутрь. Там вы встретите солдата, охраняющего дверь, которая ведет к системе безопасности. Вылетит табличка — выберите второй пункт и идите дальше, к следующему **Save Point**у. Поговорите с двумя солдатами, которых вы найдете справа. Возвращайтесь обратно, к предыдущему **Save Point**у и там вы найдете дверь, обозначенную как **Launcher Lift**. Войдите туда и поговорите с охранниками внутри. Выберите первый пункт в разговоре. Рядышком, кстати, есть **Draw Point** «Full-life». Возвращайтесь к солдату, охраняющему комнату управления системой безопасности. Поговорите с ним и войдите внутрь. Подойдите к пульту. Выберите «Bang it hard!» и постоянно нажимайте [X]. Выходите из комнаты. Вас встретят два солдата. Выберите второй вариант ответа. Следуйте за солдатами. Далее идите к **Launcher Lift** и поговорите с охранником. Два раза выбирайте первый ответ и он вас пропустит внутрь. Там встаньте между двумя солдатами и нажимайте [X]. Справа от **Launcher Lift** есть контрольная панель — идите к ней. Войдите в систему и установите **Error Ratio** на максимум. Идите в комнату контроля к юго-востоку от контрольной панели. Там вам предстоит сразиться с **Base Leader**



и двумя **Base Soldier**, забить которых не так уж и сложно. Теперь проверьте панели и активизируйте механизм самоуничтожения. Пора убегать. Вскоре вас встретит босс.

BGH251F2

HP: 8200

Как и любой механизм, **BGH251F2** недолюбливает различную магию **Thunder**, а потому не стесняйтесь пинать его **Quezacotl**ом. У аппарата периодически будут взрываться двигатели, так что вы будете знать насколько вы близки к победе. Под конец к вам заявятся еще и два **Galbadian Soldier** и один **Elite Soldier**, которых также надо побить.

Победив противника смотрите ролик и начинайте действовать уже партией Сквилла.

Вы находитесь у входа в **Balamb Garden**. заходите внутрь. поговорите с работником **Garden** и выберите второй ответ. Идите дальше и столкнетесь с Райдзин и Фудзин, которые сообщат о попытке переворота в **Balamb Garden**. теперь Сквилле нужно найти Сиду. В лифте вы заметите Ксу. Бегите к ней и спросите о Сиде. Отправляйтесь к нему в комнату и расскажите о ракетной атаке. Директор даст вам ключ от подвала, чтобы Сквилл мог привести в действие устройство, которое спасет **Garden**. Спускайтесь на лифте вниз.

Когда он остановится, откройте аварийный выход на полу и идите по открывшемуся проходу. Заходите в дверь, где вы обнаружите колесо, которое необходимо повернуть. Возвращайтесь к предыдущему экрану, так как там появился новый рычаг. Дерните его. Теперь вам нужно пройти через здоровенную конструкцию (там еще будет **Draw Point**). Поворачивайте налево. Когда появится табличка выберите второй вариант. Поднимайтесь по лестнице. Оказавшись в комнате управления приводите в действие панель контроля, что справа от вас. Спускайтесь вниз по той же лестнице. Далее исследуйте зеленый свет возле ограды, тем самым открыв путь дальше. Спускайтесь вниз и дергайте переключатель, которой откроет дверь. Заходите туда и не забудьте поздороваться с парочкой боссов.

Oilboyle

HP: 4000

Эти два босса страсть как боятся огня, а потому вызывайте Ифрита, который хорошенько их потреплет. В то же время следите за их атаками и успевайте подлечиваться. При наличии желания можно скастовать **Slow**, потому как противники эти весьма шустры.

Проходите через дверь, и спускайтесь по лестнице. Дальше двигайтесь налево. Правьте панельку посередине. **Balamb Garden** оторвется от земли и полетит.

Поговорив с Ксу, вам нужно будет спустится на первый этаж, где вам сообщат, что вас вызывает к себе начальник всех **Garden**ов (**Master**) с

которым Сид как раз и конфликтовал. Кстати, если в партии Сквилла есть Риноп, то помимо этого вам предстоит показать девушке учебное заведение, а только потом идти на аудиенцию с **Master**ом. Там вам предстоит жаркая схватка.

NORG Pod

HP: 2000

Right Orb

HP: 2700

Left Orb

HP: 2700

NORG

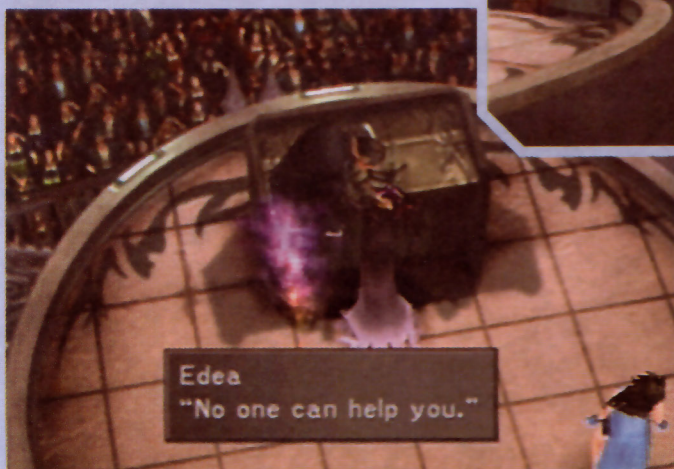
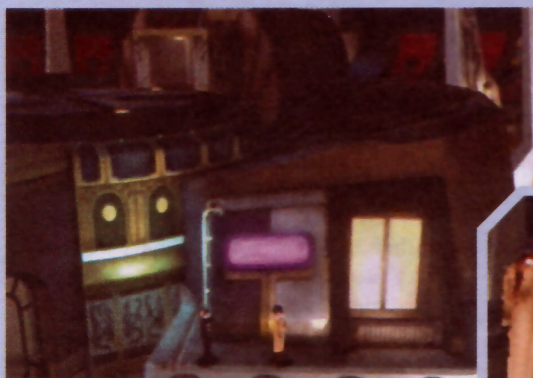
HP: 11900

Внимательно следите, чтобы **Orb**'ы не приобрели красный цвет. В первую очередь поставьте уничтожить **NORG Pod**, после чего можете выкачивать из него **Guardian Force Leviathan**. Добивайте своими **GF**, и особенно **Brothers**.

Отправляйтесь на поиски Сиды, который находится в **Infirmiry**. Расспросите его о чем только можно и узнайте, наконец, для чего был все-таки создан **SeeD**, какова его цель и кто такая Эдея.

Идите на первый этаж и возле схемы этажа поговорите с Ксу. После разговора поднимайтесь на второй этаж. После того как **SeeD**овцы попросят Сквилла найти Эллону, которую, напомним, мы видели во сне, отправляйтесь в библиотеку, где, собственно, она и находится. Поговорите с ней.

На следующий день к Сквилле зайдет Риноп. Перекинувшись с ней парой слов отправляйтесь на третий этаж к Сиду. Тот попросит сходить вас в **Fishermans Horizon**, где Сид (кхм)





приземлил **Balamb Garden**, и поговорить с мэром. Кстати, у нашего любимого директора есть карта Сайфера, так что можете попробовать его обыграть.

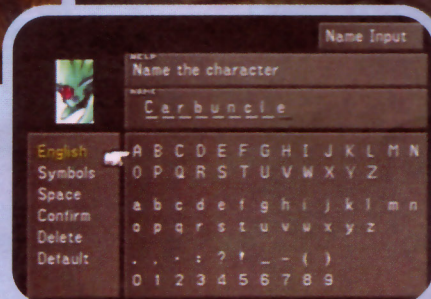
В **Fisherman Horizon**, прежде чем тащиться к градоначальнику, сначала побродите по самому городу. Так, например, от одного пожилого мужичка можно получить третий том «**Occult Fans**». В **Repair Shop** и отеле есть очередные выпуски «**Timber Maniacs**».

Перед тем, как пойти к мэру сохранитесь. Глава **Fisherman Horizon** тут же наговорит очень много хороших вещей по поводу **SeeD**. Как только Скволл покинет резиденцию мэра, окажется, что город осажден войсками Галбадии. Градоначальник крепко получит от солдат противника, а Скволл побежит помогать ему и вяжется в бой с уже знакомым нам **BGH251F2**.

BGH251F2

HP: 6900

Все то же самое. Используйте **Quezacotl** и недавно приобретенного **Leviathan**, а также спеллы **Thunder**. Бой достаточно легкий, а потому не постесняйтесь еще и потаскать у противника **Adamantine**.



После битвы партия Скволла встретит спасшихся с **Missile Base** подручных Сельфи и все, в общем, будут очень рады. Побродите еще по городу (там еще много интересного, а потом возвращайтесь в **Balamb Garden**.

В **Quad** вы найдете Сельфи, после чего вас вызовет Сид. Идите к нему и директор расскажет вам о своих планах объявить войну Эдее, присвоит Скволлу звание «**Commander**». По этому поводу друзья Скволла решают устроить небольшую **party** с музыкой. Выберите одну из тех предложенных мелодий, а Риноа пригласит Скволла на концерт, после чего все отправятся в **Fishermans Horizon**. во время концерта вы имеете возможность выбрать одну из музыкальных композиций, причем от этого выбора зависит исход душевной беседы Скволла и Риноа. Первый вариант — самый идеальный для спокойного чувствоизлияния, тогда как третий — наоборот. Ну а второй — это нечто посередине.

После всех этих событий, вам надо будет направится на третий этаж **Garden**, где, поговорив с Нидой (**Nida**), личностью, которая была с вами во время посвящения в члены **SeeD**, вы выясните следующий пункт назначения летучего **Garden** — **Balamb City**. Управление перейдет к вам. Осуществляется оно таким образом:

Крестовина/Левый аналоговый контроллер — направление движения (поворот).

Правый аналоговый контроллер — движение вперед или назад.

Start — пауза

[SELECT] — вызов карты

[▲] — разворот

[■] — ускорение

[X] — спрыгнуть с летучего корабля

[○] — вернуться на мостик **Balamb Garden**

Шифты — повороты камеры

Обладея летающим аппаратом можно отправится в места, где мы уже побывали, например, в **Timber** или **Winhill** из снов, где нас ждет ряд любопытных квестов.

Если в Тимбере вы не собрали все возможные вещи, то сделайте это сейчас. Также теперь вы можете спасти девочку, которую чуть было не задавил поезд. За это, правда, вы ничего не получите.

Интереснее всего будет в **Winhill** где, как вы помните, вы уже бродили, будучи Лагуной. Поговорите с владельцем особняка на севере города и он даст вам квестик. Вам нужно будет собрать 4 обломка вазы. Первый находится в одном из доспехов в доме мужика, с которым вы говорили. Кстати, получите вы его только если у вас в команде есть Ирвин. Чтобы достать второй, следуйте за старушкой-цветочницей, а на ее вопрос ответьте «**Yes**». Тогда среди цветов вы сможете обнаружить искомую вещь. Третий кусок надо выбить из из чокобо, шастающего около знака **Chocobo Crossing**. Пинайте его кнопкой [X] и в конце концов из него вылетит то, что нужно. Далее идите в заведение Райны (вы его знаете) и на втором этаже и дважды поговорите с его новым владельцем. Затем спуститесь вниз и обшарьте кружки на столе. Появится дух Райны. Вам остается только отловить кошку, у которой и есть четвертый обломок вазы. В награду за старания, вы получите **Holy Stone**.

Выполнив миниквестики отправляемся в **Balamb City**, осажденный войсками Галбадии...

OPM

Усовершенствование оружия.

Как известно, в **Final Fantasy VIII** привычная система закупки оружия сменилась на систему его апгрейдов. Для того, чтобы усовершенствовать оружие одного из персонажей, игро-

ку необходимо найти номер журнала «**Weapons Monthly**», в котором новая модификация описана. Далее следует собрать необходимые для перемоделирования компоненты и

оплатить апгрейд в **Junk Store**. По просьбам наших читателей, приводим таблицу требуемых для усовершенствования предметов, а также стоимость переделки.

TAKTUKA

Squall

Название	Стоимость	Необходимые предметы
----------	-----------	----------------------

Revolver	100 Gil	6x Magic Stone Fragment 2x Screw
----------	---------	-------------------------------------

Keer Sraight	200 Gil	1x Iron Pipe 4x Screw
--------------	---------	--------------------------

Cutting Trigger	400 Gil	1x Mesmorise Blade 8x Screw
-----------------	---------	--------------------------------

Flame Tan	600 Gil	1x Friend Killer Blade 1x Turtle Shell 4x Screw
-----------	---------	---

Lance of Slit	800 Gil	1x Bone of Eerie Dragon 2x Red Fang 12x Screw
---------------	---------	---

Crime and Penalty	1000 Gil	1x Kitchen Knife 2x Fragment of the Stars 1x Turtle Shell 8x Screw
-------------------	----------	---

Lionheart	2000 Gil	1x Adamantium 4x Dragon Fang 12x Wave Bullets
-----------	----------	---

Rinoa

Название	Стоимость	Необходимые предметы
----------	-----------	----------------------

Round Moon	100 Gil	3x Magic Stone Fragment
------------	---------	-------------------------

Valkyrie	200 Gil	1x Feather Cutting Wind 1x Magic Stone
----------	---------	---

Rising Sun	400 Gil	1x Nokogirie's Edge 8x Screw
------------	---------	---------------------------------

Cardinal	600 Gil	1x Cocatrice Feather 1x Mesmorise Blade 1x Sharp Nail
----------	---------	---

Shooting Star	1000 Gil	2x Windmill 1x Revive Ring 1x Force Ring 2x Sparkling Energy
---------------	----------	---

Quisti

Название	Стоимость	Необходимые предметы
----------	-----------	----------------------

Chain Whip	100 Gil	2x Magic Stone Fragment 1x Spider String
------------	---------	---

Sleeping Tear	200 Gil	2x magic Stone 1x Sharp Tail
---------------	---------	---------------------------------

Red Scorpion	400 Gil	2x Ochuu Tentacle 2x Dragon Skin
--------------	---------	-------------------------------------

Save the Queen	800 Gil	2x Molbor's Tentacles 4x Sharp Nail 4x Sparkling Energy
----------------	---------	---

Zel

Название	Стоимость	Необходимые предметы
----------	-----------	----------------------

Metal Knuckle	100 Gil	1x Fish Fin 4x Magic Stone Fragment
---------------	---------	--

Maverick	200 Gil	1x Uroko Dragon 1x Spiders Thread
----------	---------	--------------------------------------

Gauntlet	400 Gil	1x Dragon Skin 1x Fighting Spirit Fragment
----------	---------	---

Ergheiz	800 Gil	1x Adamantium 4x Dragons Skin 1x Fighting Spirit Fragment
---------	---------	---

Selphie

Название	Стоимость	Необходимые предметы
----------	-----------	----------------------

Flail	100 Gil	2x Magic Stone Fragment 1x Bomb Fragment
-------	---------	---

Morning Star	200 Gil	2x Iron Sphere 1x Sharp Nail
--------------	---------	---------------------------------

Crescent Wish	400 Gil	1x Fire Dragon Fang 1x Life Ring 4x Sharp Nail
---------------	---------	--

Dream Kettle	1000 Gil	1x Adamantium 3x Star Fragment 2x Charm Claw
--------------	----------	--

Irvine

Название	Стоимость	Необходимые предметы
----------	-----------	----------------------

Variant	100 Gil	1x Iron Pipe 4x Screws
---------	---------	---------------------------

Yurishizu	200 Gil	1x Iron Pipe 1x Bomb Fragment 2x Screw
-----------	---------	--

Bismark	400 Gil	1x Iron Pipe 4x Dynamo Rock 8x Screw
---------	---------	--

Exactor	800 Gil	2x Bone of the Eerie Dragon 1x Moon Stone 2x Star Fragment 18x Screw
---------	---------	---

Продолжение в следующем номере.

CRASH BANDICOOT WARPED



STAR WARS EPISODE I: PHANTOM MENACE

Как остаться в живых.

Для решения этой сложной проблемы необходимы две вещи: железные нервы и немного практики. Если первое у вас есть, тогда послушайте немного тактических советов.

Не забывайте про кнопки отката вбок, ими необходимо активно пользоваться, особенно в комбинации с силовым ударом (пример: выкатиться из-за угла, разбросать дроидов силой и добить выживших). Если вы попали в большую рассредоточенную толпу дроидов, не стойте на месте — вы не сможете заблокировать все выстрелы. Бегайте, прыгайте, используйте силу, машите мечом (он ваш самый верный друг). Очень удачный прием для боя в окружении — это круговой удар мечом в прыжке (сначала прыгаете, а потом нажимаете на «атаку»).

Каждому делу свое оружие.

В игре не зря предусмотрен целый арсенал вооружений. Не стоит постоянно рассчитывать на световой меч, есть ситуации, когда он абсолютно бесполезен.

Lightsaber.

Только **Qui-Gon Jinn** и **Obi-Wan Kenobi** могут использовать это изящное оружие Джедая.

Лучшее оружие против дроидов, поскольку способно не только защитить вас от вражеских выстрелов, но и отразить их. Кроме того, только **lightsaber** поможет решить спор жизни и смерти между вами и **Darth Maul**.

Blaster Rifle.

Самое слабое лучевое оружие в игре. Недостаточно быстро и мощно, чтобы служить надежным союзником. Лучше забыть про него, как только вы обзаведетесь чем-нибудь помощнее.

R-65 Heavy Blaster.

Бесподобная особенность этого оружия — это отражающиеся от стен снаряды. Практически незамечен при бое в коридорах, сложных помещениях, а также при встрече с некоторыми боссами (типа стража на уровне **Coruscant**).

Light Repeating Blaster.

Превосходное оружие в любой ситуации. Его лучшая черта — невероятная скорострельность (только успевай подносить ленты, шутка). Хорошо использовать его против самых сильных врагов типа дроидов-истребителей или боссов. Не менее хорош он и против летающих дроидов на уровне **Coruscant**.

Heavy Repeating Cannon.

На некоторых уровнях вам встретятся стационарные вражеские пушки. Совет один: можете использовать — используйте.

Flash Grenade/Thermal Detonator/Gungan Energy Ball.

Не такая мощная, как **thermal detonator**, **flash grenade** может быть использована против больших скоплений дроидов или когда они недоступны для другого оружия. **Gungan energy ball** можно использовать, комбинируя атаку с **blaster** или **lightsaber**.

Proton Missile Launcher.

Если хотите очистить комнату от врагов, то лучшего оружия не найти. Особенно хорош против вражеских пушек. Но стрелять надо не в противника, а в стену рядом с ним. Для истребителей хватает одной ракеты.

Droid Stunner.

Оружие королевы **Amidala** выводит из строя электронику дроидов. Единственный недостаток — очень небольшой радиус действия.

Сила Джедая.

Играя за **Qui-Gon** или **Obi-Wan**, вы должны постоянно применять в бою это средство. Основное ее применение — оглушать и сбивать с ног врага на расстоянии. Кроме того, силу можно использовать для включения переключателей на расстоянии.

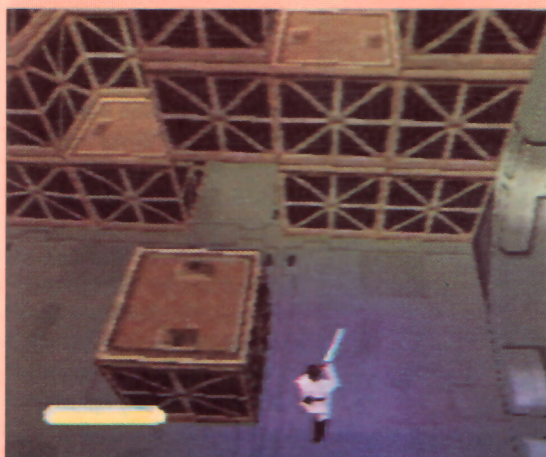
Уровень 1 — Trade Federation Battleship

Персонаж: **Obi-Wan Kenobi**

Цель: **Qui-Gon** и **Obi-Wan** подверглись нападению со стороны Торговой федерации во время попытки провести переговоры. Силы оказались неравными, и теперь они должны бежать. Как только обнаружится транспорт, способный переправить вас на планету, уровень закончится.

Конференц-зал, в котором вы находитесь, постепенно заполняется





(кнопка «**Activate**» и крестовина), то попадете в секретную комнату с детонаторами. Следующая коробка откроет доступ к **proton missile launcher**.

Вновь вернитесь к лифту и войдите в темный коридор

волом) — там еще один переключатель.

Выходите, идите прямо до стены и направо. Не стоит соваться под лопасти нагнетающего винта — вам в незаметный проход слева. Попад в большой коридор, поверните направо (слева же находится аптечка и три дроида, но их время еще не пришло). Приготовьтесь к жаркой битве, так как вас уже ждут дроиды и их немало. Расправившись с ними, заходите в комнату справа. Прыгайте вниз на новый уровень и быстро «бейте» силой вправо, где притаилась еще одна группа дроидов и аптечка. Нажимайте на кнопку и заходите в открывшееся помещение. Уничтожьте генератор с помощью меча, он находится в цилиндрической кабине. Возвращайтесь наверх к развилке, добейте оставшихся дроидов и направляйтесь прямо в открывшуюся красную дверь.

Войдя в большое помещение, при помощи силы отбросьте дроидов и бегите налево к лифту. Нажав на кнопку, заставьте его двигаться. Уничтожьте дроидов, нажмите еще на одну кнопку и войдите в открывшуюся дверь. Один удар силой — и заветная аптечка ваша. Возвращайтесь к лифту, самое время сохраниться.

Если у вас хватает здоровья и времени, то можно спуститься в ангар за припасами. У стены напротив лифта размещены коробки.

На одной из них находится аптечка (потребуется двойной прыжок). Но если вы отодвинете первую коробку от стены

напротив него. Вскоре вы попадете в сеть коридоров, подвешенных над огромным ангаром. Здесь нет ничего сложного, не бойтесь заблудиться. Просто двигайтесь вперед, нажимайте по очереди доступные кнопки, убивайте дроидов, пока не доберетесь до круглой кабинки с кнопкой, которая приведет вас ко второму уровню игры.

Уровень 2 — The Swamps of Naboo

Персонаж: Obi-Wan Kenobi

Цель: благополучно приземлившись (точнее, принабуйвшись), **Obi-Wan** должен отыскать своего учителя **Qui-Gon Jinn**. По дороге **Obi-Wan** встречает странного аборигена-гунгана по имени **Jar Jar Binks**. Следуйте за ним, чтобы найти учителя и попасть на следующий уровень.

Вы оказались на клочке земли прямо посреди болот. Двигайтесь на северо-восток, пока не доберетесь до твердой почвы. Продолжайте путь, вскоре вы увидите группу дроидов. Уничтожьте их, возьмите **blaster**, спускайтесь в воду и плывите налево. Выйдите на сушу и поднимитесь на холм — на вершине вас будет ждать **Jar Jar Binks**.

Как только **Jar Jar** сбежал, поверните направо и спускайтесь вниз, продолжайте путь, держась правой стороны. Прыгайте вниз, подтащите деревянный блок к месту, где стоит **Jar Jar**. Перед прыжками все же стоит убить всех

ядовитым газом, так что поспешите к двери. Включайте меч, так как вас уже поджидает целая толпа роботов. Используя силу и оружие Джедая, вы без труда с ними справитесь.

После первого боя вам следует идти прямо по коридору (хотя стоит опустошить ниши, что в комнатах справа и слева от вас). В конце коридора в цилиндрической рубке находится переключатель двери: нажмите на него (в нише слева находится аптечка). Выходите в открывшуюся дверь — вам направо, до конца коридора. Убейте дроида в комнате справа и нажмите на зеленую кнопку — откроется комната на противоположной стене. Там вас ждет еще одна аптечка и кнопка. Выходите в открывшиеся двери. Вскоре на вас нападут дроиды-истребители. Сражаться с ними не имеет смысла, поэтому бегите вправо до входа в вентиляционную систему, который находится в левой стене коридора.

Двигайтесь вперед. Вскоре вы увидите гибель звездолета, на котором прилетели.

Не отчаивайтесь, продолжайте путь на северо-восток, уничтожая роботов. Добравшись до кнопки-выключателя, нажмите на нее. Войдите в дверь, которая открылась позади вас (дверь красного цвета с V-образным сим-





Уровень 3 — Otoh Gunga

Персонаж: **Obi-Wan Kenobi**

Цель: **Jar Jar Binks** привел двух рыцарей Джедай в подводный город **Otoh Gunga**, где они встретят босса **Nass**, лидера гунганов. **Qui-Gon** и **Obi-Wan** вскоре убеждаются, что их нового приятеля совсем не жалуют дома. И после того как **Qui-Gon** получает подводный транспорт, ему приходится

взять **Jar Jar** с собой как проводника. Но для этого сначала придется вызволить неуклюжего гунгана из смертельной беды.



дроидов в округе, а заодно взять пару полезных вещей. После этого прыгайте на блок, далее по бревнам и двойным прыжком на уступ справа. Вскоре вы увидите **Jar Jar** в низине с каменным столбом, на котором светится синим энергетический шарик гунганов. Прыгайте вниз и направляйтесь вперед — вас ждет целая толпа дроидов. Если двигаться быстро и использовать силу, то вы быстро их одолеете. Следуйте за **Jar Jar**, через ложбинку, кишашую мелкой живностью, до водоема. На противоположном берегу вы увидите дерево: если обойти его слева, то вас ждет очередная встреча с дроидами, правый путь приведет к аптечке. После серии прыжков вновь продолжите охоту за гунганом.

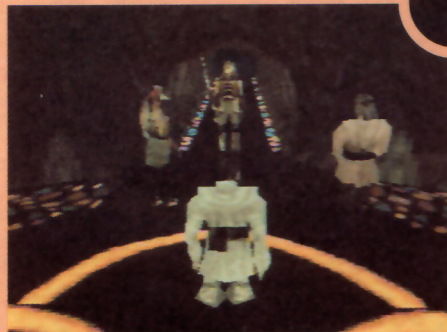
Вы у развилки. Слева находится транспорт федерации, так что лучше туда не соваться. Вправо ходить тоже не стоит. Двигайтесь прямо, через поваленное дерево, пока не упретесь в стенку. Поверните налево и двигайтесь до перекрестка с камнем. Вам направо до пруда с огромными рыбинами. Прыгайте с островка на островок, используя двойной прыжок (помните, разбег не помогает). Двигайтесь вперед, пока вновь не увидите **Jar Jar**. Последний прыжок с каменного уступа — и вы сможете расспросить гунгана о своем учителе (если вы все же сорвались, то двигайтесь вправо за четвероногим животным, пока не доберетесь до «стартовой» развилки).

Вновь несколько прыжков по платформам (можно использовать лиану), и далее вниз к ждущему гунгану. Вскоре вы вновь увидите блок, на этот раз его надо толкнуть вниз (хотя можно вначале пододвинуть его к каменному столбу, чтобы добраться до аптечки). Далее, используя лиану, переберитесь через овраг и следуйте за **Jar Jar**. Он приведет вас к очередной разборке. Целый отряд дроидов откроет огонь по несчастному гунгану. Вы должны уничтожить всех врагов, пока они не убили его. Лучше всего это делать старым способом: сила + меч, но можно использовать оружие, которое находится слева (активируется кнопкой «**Activate**»). Да, в коробке рядом находится бластер и аптечка. Не стоит только проверять дальние коробки — в них дроиды-истребители.

Покончив с врагами, следуйте за **Jar Jar** к своему учителю и концу уровня.

Чтобы попасть в приемную залу босса **Nass**, вы должны идти все время прямо. После разговора с главами гунганов вам придется найти **Jar Jar Binks**. Помните, вы не должны убивать местных, в худшем случае используйте силу или энергетические шары, чтобы оглушить их. Вернитесь в зал с синим аквариумом и поверните направо, пока не попадете в маленькую комнату с переключателем, открывающим доступ к новым территориям.

Двигайтесь единственным возможным путем, оглушая охранников силой, до комнаты, где гунган стоит рядом с закрытой дверью. Поговорите с ним и попросите помощи. Он даст вам ключ и покажет путь. Добравшись до следующей комнаты, вы поймете, что вновь придется прыгать. Если вы сорвались, встаньте на желтый круг на полу — это еще одна колонна. Сквозь охрану прор-



витель ко второй транспортной комнате с выключателем.

Двигаясь по единственному пути, вы вновь окажетесь в комнате с колоннами, но на этот раз задача усложнилась. Если вы упали в воду, то выбраться можно по пологому склону слева. Перебравшись на другую сторону, двигайтесь все время прямо до очередной комнаты с переключателем. Попав на новую территорию, продолжите путь до комнаты с синим аквариумом. Там нажмите на переключатель справа и быстро бегите влево, пока проход наверху еще открыт. Повстречав охранника, бросьте в него шар, чтобы открыть дверь. Двигайтесь дальше, поверните налево. В этой комнате вам придется двигать блок к пультам с кнопками и, включив все четыре, прыгнуть в открывшийся в полу проем, на зеленое пятно. Это откроет доступ к заблокированной двери на противоположной стороне в предыдущей комнате. Направляйтесь туда. В следующей комнате, используя блок и переключатель, вы должны за несколько секунд достигнуть двери — сделать это совсем несложно. Поговорите с гунганом у пульта управления и попросите его опустить воздушный лифт. Продолжите путь к очередной транспортной комнате. В новой комнате поверните налево! (Правый путь ведет к помещению, куда вам придется направиться после спасения **Jar Jar**.) В комнате управления поговорите с гунганом у контрольной панели и попросите открыть камеру с **Jar Jar** и позволить забрать его с собой.

Как только гунган получит свободу, двигайтесь за ним, пока не встретите **Qui-Gon**.

Уровень 4 — Gardens of Theed

Персонаж: Obi-Wan Kenobi

Цель: после путешествия сквозь ядро планеты **Obi-Wan**, **Qui-Gon** и **Jar Jar Binks** появляются в городе **Theed** — столице **Naboo**. Вторжение уже началось. Чтобы попытаться спасти королеву **Amidala**, наши герои должны проложить себе дорогу сквозь полчища врагов.

После разрушения моста вы должны прыгнуть в воду за своим учителем и гунганским другом. Плывите вправо до ступеней, поднимитесь по ним и прыгните в воду справа от водопада. Плывите на северо-запад до ма-

ленького моста. Снова вверх по ступеням и после серии прыжков вы подойдете к водопаду. Используйте силу, чтобы включить разводной мост (можно выстрелить из бластера в выключатель). Быстро двигайтесь вперед и расправьтесь с четырьмя дроидами. Повторите трюк с рычагом и переберитесь на другую сторону канала. Двигайтесь вперед, пока не увидите бой. Помогите охране дворца. После боя поговорите с одним из бойцов. Он ждет вас под аркой слева. После разговора, вооружившись полученным **light repeating blaster**, продолжите свой путь через сад, уничтожая полчища дроидов, к колоннаде. Благо по пути достаточно аптечек. Не пытайтесь уничтожить вражеский танк, просто обегите его. И если вы будете быстро бегать и высоко прыгать, он не успеет вас задеть. Путь у вас один — запутанными садиками, стараясь придерживаться левого направления. Все другие пути перегорожены. Не пытайтесь рыться в груде ящиков — кроме истребителей там ничего нет.

Наконец вы доберетесь до охранника **Naboo**, пытающегося открыть ворота. После разговора следуйте за ним (он свернул вправо под колоннаду к открывшейся двери), приготовьтесь к битве. В правой стене по ходу будет блок, который можно вынуть — это путь к аптечке. Уничтожьте всех дроидов в комнате с красным переключателем на стене. Нажмите на него и быстрее направляйтесь в дверь позади вас. Выходите на улицу. Если пойти налево и свернуть в первый левый переулок, то найдете полуживого робота федерации и еще одну аптечку.

Вернитесь на улицу и продолжите путь влево до ступенек. Нажмите на кнопку,



чтобы выпустить воду, ныряйте и плывите налево. Выберите на мостик и двигайтесь вправо к еще одной кнопке (в этой же комнате под сдвигающейся плитой лежит ракетомет). Возвращайтесь, дойдите до дальних ступеней. Поднявшись, вы обнаружите еще кнопку (она сливает воду). Следующая кнопка находится в том месте, где вы вылезли на берег. Ее нажатие активизирует мост у вас за спиной. Направляйтесь к нему. Далее проделайте уже известный трюк с рычагом.

Идите вперед, вас ждет еще один танк. Уничтожить его нельзя. Ваша задача — повернуть





два рычага. Один — слева от закрытых ворот в конце двора, его легко можно включить выстрелом или силой, если залезть на каменный блок. Второй — справа от ворот на крыше дома. Но с ним сложнее, он выше, поэтому придется попрыгать на правом блоке (хотя можно включить его и руками, забравшись к нему по карнизу). Вдвоем они открывают уже упомянутые ворота, ведущие к пятому уровню. Если же у вас кончается здоровье, то аптечки можно найти либо в окне дома напротив ворот, либо пройдя по узкому проходу слева от них.

Уровень 5 — Escape from Theed

Персонаж: Obi-Wan Kenobi

Цель: наконец **Obi-Wan** обнаружил королеву и остальных. Теперь ему придется отвести ее к звездолету. Частенько королева будет просто терпеливо ждать, пока **Obi-Wan** уничтожит дроидов, на остальном пути она будет служить проводником. Королева должна живой дойти до звездолета.

После короткого обсуждения положения королева попадает под вашу полную опеку. Вам же остается следовать за ней, отстреливать попадающихся по дороге дроидов да двигать статуи, чтобы освободить проход.

Вскоре вы доберетесь до сломанного выключателя двери. Силой сбросьте вниз дроида на противоположной стороне балкона и прыгните туда, чтобы открыть двери изнутри. Кстати, чуть ниже балкона, где погиб дроид, есть еще один поменьше с ракетометом. Идите вперед, королева **Amidala** пожелает остаться, пока вы разведываете обстановку. Спускайтесь вниз, расправившись с дроидами, поверните в левый после спуска проход. В конце него находится комната с роботом и **light repeating blaster**. А справа вы увидите дверь в комнату с ребенком и аптечкой. Можете со-



вершить небольшой квест за еще одну аптечку — отведите мальчика к маме (она находится в комнате напротив того места, где стоит королева). Ваша следующая цель — ворота, находящиеся на правой стороне площади. Основное препятствие — это танк, загораживающий кнопку, открывающую эти ворота и дальнейший путь к ангару. Чтобы сдвинуть его, вам надо убить робота, который сидит позади танка. Но сперва следует получить такую нужную вещь, как **thermal detonator**. Его вам даст один из трусливых охранников, который случайно оказался в ловушке. Чтобы его найти, придется немного прогуляться. Идите по направлению к площади с танком, держитесь левой стены. Здесь можно совершить еще одно доброе дело. Поверните в проход налево, обойдите дом и спрыгните вправо вниз через пролом в перилах. Поднимайтесь вверх в комнату, соберите все предметы. Среди них находится **Fusion Coil**, который понадобится позже на **Tatooine**. Выходите через дверь, нажав на кнопку. Поговорите с ра-

ненным охранником, дайте ему воды. Продолжите путь вправо через мост. Там заберитесь в окно и идите внутри дома — мы как раз над

танком. Выходите на улицу и направляйтесь к лестнице на противоположной стороне. Далее путь один, пока не найдете «идиота» в клетке. Получив **detonator**, вернитесь к танку и пристрелите робота. Сгнав танк с места, нажимайте на кнопку. Пора возвращаться за королевой (конечно, на площади не должно остаться ни одного дроида).

Уговорив королеву следовать за вами, направляйтесь к воротам (справа от танка). Неплохо перед этим немного расчистить путь за ними — там есть два очень нехороших дроида в окнах второго этажа, но одна ракета их успокоит. Следуйте за королевой к лестнице справа, поднимайтесь и приготовьтесь к скорой встрече с истребителями. Вам следует уничтожить лишь двоих, просто забросав их гранатами (на каждого надо штуки три). Далее двигайтесь за королевой до закрытой двери. Она прикажет вам открыть ее. Вернитесь чуть назад, к символу четырехлучевой звезды на полу. Справа от вас находится закрытая красная дверь, а слева — лестница, ведущая в комнату с женщиной. Поговорите с ней, возьмите за ширмой аптечку. Теперь направляйтесь к окнам, через них выбирайтесь на карниз и идите вправо. Далее двойным прыжком на натянутый трос. Он приведет вас к дверям в очередную комнату. Двигайтесь влево, через мост с колоннами в следующее помеще-





ми двигайтесь по тропинке
прямо к **Mos Espa**.

Поговорите с первой женщиной
слева: она скажет,
что части к **T-14 hyperdrive**

ние. Убейте дроида. Лестница справа приведет вас к искомой кнопке, открывающей ворота. Левая лестница откроет путь назад к королеве. Ведите ее за собой вперед, уничтожая мины и дроидов. Теперь вам придется опустить мост. Прыгайте в баржу, поговорите с капитаном. Справа от вас находится дверь. Заходите, возьмите бластер и поднимайтесь на балкон. Оттуда при помощи силы или выстрелом сдвиньте рычаг, который находится в противоположной стене здания. Приготовьтесь к битве. Сперва следует разделаться с группой дроидов, которая зайдет к вам с тыла. Чтобы обезвредить оружие впереди, воспользуйтесь карнизом, что как раз над королевой (при помощи этой пушки можно легко отразить любое нападение). После боя зайдите в комнату справа, поговорите с горожанином и попросите помочь. Так вы сможете поглотить и получить маленького союзника. Двигайтесь вперед, расправьтесь с дроидами, слева вы увидите вход в ангар. Уничтожьте дроидов внутри и возвращайтесь за королевой. Остается подойти к **Qui-Gon** и **K** — и уровень пройден.

Уровень 6 — Mos Espa

Персонаж: **Qui-Gon Jinn**

Цель: корабль королевы с трудом дотянул до Таатое и требует ремонта. **Qui-Gon** должен идти в городишко **Mos Espa**, чтобы раздобыть запчасти для гипердвигателя. По пути он встречает странного мальчишку — **Anakin Skywalker**, которому требуются части для починки его *rod racer*. Помогите мальчишке, и он поможет вам починить звездолет.

Этот уровень начинается в пустыне недалеко от упомянутого городка **Mos Espa**. Наконец-то вы можете поиграть за другого героя. **Qui-Gon** в сопровождении королевской служанки **Padme** и **Jar Jar** направляется на поиски запчастей к кораблю. После просмотра ролика сразу включайте меч, так как вас ждет теплый прием группы **Tusken raiders**. После боя с ни-

generator можно найти у некоего существа по имени **Watto**. Идите вперед и поверните налево при первой возможности. Двигайтесь дальше, придерживаясь левой стены. Вскоре вы увидите ступени. Поднимайтесь по ним и входите в дом. Выберите на карниз и осторожно пройдите по нему вокруг здания до натянутого каната. Так вы легко доберетесь до противоположного строения.

Это дом известного гонщика **Sebulba**. Возмите бластер и бегом выбирайтесь из здания (из пола появится пушка). Дойдите до следующего каната. В доме возьмите аптечку и, убив охранника, выходите во двор. Вам предстоит бой с огромным гориллоподобным существом. Лучший способ одолеть его — запрыгнуть на клетку рядом с лестницей и, стоя там, бить гада мечом. Дальше уничтожьте генератор и освободите существо в клетке, на которой стояли. Вместе с ним идите через открывшийся проход. На улице благодарная мать даст вам одну из запчастей (**repulse booster**) за спасение сына. Идите прямо и поверните в первый проход слева. Продолжайте движение, пока не услышите, что кто-то зовет вас по имени. Это **Padme**. Поговорив с ней, вы узнаете, что пропал **Jar Jar**.

Но служанка обещает сама найти его, вам же она предлагает найти мальчика по имени **Anakin**, который

якобы может помочь. Двигайтесь по переулку, в начале которого стоит **Padme**. Вскоре вы увидите **Anakin**'а среди группы мальчишек, следуйте за ним. В конце переулка стоит женщина — это мать **Anakin**'а. Поговорите с ней, и она проводит вас к сыну. После беседы с **Anakin** быстро следуйте за ним (не забудьте записаться). Когда он дойдет до свалки, придется немного попрыгать, но это несложно. Вскоре вы доберетесь до мостика, который провалится под вами. Направляйтесь к малышам **Jawas**, слева от вас будет ход дальше, к сдвигаемому блоку. Вам же следует перебить малышку (если поднимется рука) и выйти в пустыню. Не обращая внимания на стрельбу, бегите вправо вдоль стены, вскоре вы наткнетесь на **Fuel converter** и аптечку. После этого возвращайтесь обратно и идите к блоку. Пододвиньте его к стене слева и запрыгните на решетчатую коробку. С нее вы попадете в ангар **Watto**.

После разговора с **Watto** (он, конечно же, откажет вам в продаже **T-14** за республиканские





глазому гонщику. Из него вывалится недостающий **Mass coupler**. Выходите и продолжите путь все время влево до уже известного квартала рабов. В самом начале квартала вы увидите дверь (первый поворот после большой зеленой животины). За ней скрывается потерянный **Jar Jar** и

маленькая аптечка. Прикажете ему направляться к магазинчику **Barbo** и следуйте за ним. Он приведет вас к **Anakin**'у, **Padme** и концу уровня. Конечно, существует еще масса торговцев и мест, где можно раздобыть нужные части, но мне предложенный вариант показался самым оптимальным и безопасным.

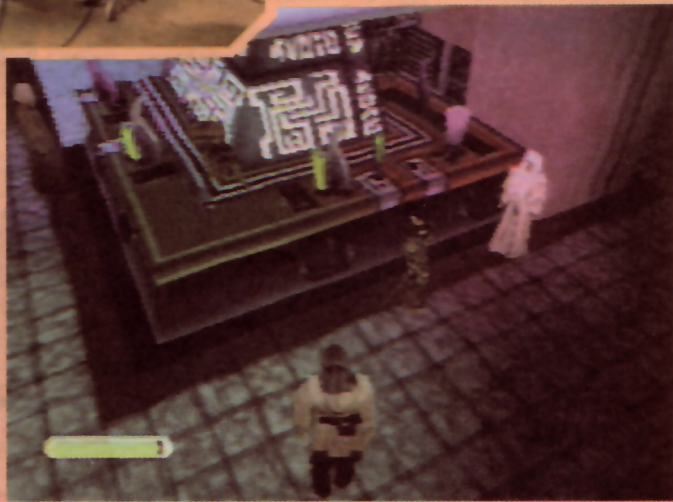
Уровень 7 — The Mos Espa Arena

Персонаж: Qui-Gon Jinn

Цель: наконец-то под racer **Anakin**'а готов к старту, остается раздобыть «правильных» денег, чтобы, сыграв на азарте **Watto**, освободить мальчика и получить **T-14 hyperdrive generator**. **Qui-Gon** вынужден обратиться за помощью, которую предлагал **Jabba the Hutt**, мерзкий слизняк, который контролирует весь **Tatooine**.

Последуйте за удаляющимися **Padme** и **Jar Jar**. Вы попадете в небольшой дворик. У дальней стены, чуть правее вас, стоит синекочая девушка, которую вы встречали ранее. Поговорите с ней и при помощи силы (выберите сиреневую фразу из списка) заставьте отвести вас к **Jabba**'е. Следуйте за ней — она приведет вас на балкон с креслами и откроет дверь. Входите и идите вниз, пока не упретесь в красный проход с охранником. Нажмите на кнопку, и вы окажетесь в ситуации, которая уже разыгрывалась в **VI** эпизоде. Вы попали на боевую арену, и чтобы получить деньги и сохранить жизнь, вам придется повеселить **Jabba the Hutt**, убив неизвестно как попавшего сюда огромного орка. Справиться с ним несложно, если не дать ему вылезти из норы. Встаньте прямо напротив выхода из нее и, как только зеленый монстр начнет вылезать, рубите его мечом (на крестовине зажмите «вперед», чтобы не дать злодею выпрямиться). Данная процедура может не получиться с первого раза, так что не забудьте записаться перед этим. Можете попробовать честно забить врага, отбрасывая его силой на шипы и рубя мечом. После победы направляйтесь в бар и подойдите к маленькому пьяному субъекту у стойки. При помощи силы заставьте **Teemto** отвести вас к **Watto**. Он приведет вас к другому пьянице, но того без выпивки не растормошить. Так что вернитесь к стойке бара, закажите у робота **juri juice** вернитесь к нашему пьяному другу. Но он не пьет один, и вам придется обеспечить выпивкой и его соседа. Только теперь он ответит вас к **Watto**. Поговорите с летающим торговцем и заключите пари на генератор и свободу для **Anakin**. Теперь возвращайтесь в дальний конец бара, где лестница ведет вниз, к трибунам. Спускайтесь и идите вправо, перейдите по мосту ночное поле. Теперь влево и вниз, вам нужно встретиться с **Anakin**. Оказывается, что вор украл **ignition capacitor**, и вам придется прес-

кредитки) выходите наружу и поговорите с **Anakin**. Вы узнаете, что правильные деньги можно выиграть на гонках. **Padme** же расскажет, что ей не удалось разыскать **Jar Jar**. Поговорите с двумя синими девушками: они расскажут вам о предложении **Jabba the Hutt**. Справа от них находится вход в магазин **Barbo**, подождите там хозяина. Это трехглазое существо даст вам **Servo Control System**. Теперь осталось раздобыть **Mass coupler**. Выйдите из магазина и поверните направо, идите в проход мимо свиньи с топором. Далее через большую улицу и чуть левее. Идите вдоль улицы, пока не увидите торчащие из мастерской двигатели зеленого **pod racer**. Заходите внутрь и ударьте силой по трех-





пока не появились пушки. Взяв **ignition** сараситора, возвращайтесь к **Anakin**. Гонки начинаются, а вас ждет следующий уровень.



Уровень 8 — Encounter in the Desert

Персонаж: Qui-Gon Jinn

Цель: Anakin освобожден из рабства, **T-14 hyperdrive** погружен на повозку, но рано еще успокаиваться. Вы должны проводить **Anakin** и **Padme** до корабля. По пути возникает неожиданное препятствие. Появляется **Darth Maul** — таинственный сидх. Обороните своих друзей от воина тьмы.

Это самый короткий уровень во всей игре. После разговора со **Shmi Skywalker**, матерью **Anakin**'а **Qui-Gon Jinn** покидает город **Mos Espa** и выходит в пустыню. **Anakin** убегает далеко вперед, но не беспокойтесь о его безопасности, ему ничего не угрожает. Как только вы вступите на пустынную почву, на вас нападут три летающих робота **Darth Maul**'а. Справиться с ними очень легко — отражайте выстрелы мечом, при помощи силы обездвигайте роботов и, переключившись на бластер, уничтожьте. В дальнем правом углу первого участка пустыни лежит старый корпус какого-то летающего средства, внутри него находится аптечка. Но ее можно приберечь. После боя с летунами направляйтесь ко входу в каньон, бежать не стоит.

Как только вы приблизитесь туда, обрушится скала — это дело рук мерзкого **Darth Maul**'а. Вам предстоит первый бой со слугой тьмы. В этом сражении достаточно на четверть снизить его здоровье, и вояка убежит.

Подходите к обрушившейся скале и отодвиньте влево камень, загораживающий проход. На той стороне вас ждет еще один бой с **Darth Maul**, но на этот раз вам надо всего лишь продержаться, пока ваши товарищи не зайдут на борт корабля. Недалеко от вас находится полная аптечка, так что если у вас осталось мало здоровья, можно подлечиться. Но делать это придется очень быстро, так как **Darth Maul**





сразу же попытается прорваться к повозкам и убить **Padme** или повредить **hyperdrive**. Хотя скорее всего вторая аптечка вам не понадобится, так как бой длится недолго. Корабль королевы покидает планету **Naboo**, оставляя разгневанного **Darth Maul** а посреди пустыни.

Уровень 9 — Coruscant

Персонаж: Captain Panaka

Цель: Королева прилетела на **Coruscant**, чтобы встретиться с сенатором **Palpatine** и рассказать ему о бесчинствах, творимых Торговой федерацией на **Naboo**. Капитан **Panaka**, верный защитник королевы, должен сопровождать ее во время пути в сенат. Неожиданно королеву похищают, и **Panaka** направляется на поиски пропавшей. Освободите королеву и доставьте ее к сенатору.

Уровень начинается на посадочной площадке, висящей в небе столицы республики города **Coruscant**. После завершения диалога с рыцарями Джедай возьмите **heavy blaster**, находящийся как раз напротив вас, и направляйтесь за стражем-проводником. Вскоре вы увидите аэротакси, готовое доставить вас к сенатору, но внезапно появляется летающий робот. Он



уничтожит такси, а за ним и стража. Нет смысла сражаться с этим механизмом, лучше бегом направляйтесь к корме корабля королевы **Naboo**,

отстреливаясь от группы наемных убийц. Обойдя корабль, подберите **repeating blaster** и направляйтесь к одиноко стоящему роботу. Поговорите с ним и согласитесь на предложение совершить экскурсию по столице — он переправит вас ко входу в здание. Это что-то вроде местного турбюро. Внутри еще раз поговорите с роботом и входите в следующее помещение налево. Поговорите там с управляющим — он скажет, что билет на экскурсию можно приобрести за дверями налево. (Здесь же находится полная аптечка, но повремените использовать ее.) Направляйтесь к указанной двери, входите. Приготовьте оружие (**repeating blaster**), так как там ошивается еще один летун. Но лучше и его не трогать. Бегите в правую сторону плат-



формы к рогатому существу (лучи не смогут попасть в вас). Он предложит купить два билета на тур, но пока у вас нет денег. Теперь бегите в противоположную сторону — там стоит другой субъект, ему и следует загнать бинокль за сто кредиток (во время диалога заявите сомневающемуся, что

именно вы законный владелец устройства и проблем не будет). Возвращаясь к рогатому, забирайте билеты и бегом в здание. Там уже хозяйничают недобитые бандиты с платформ, лучше раз и навсегда прервать их путь. Входите в дверь и поговорите с роботом за стойкой. Предложите ему билеты, и дверь откроется. Входите, приготовьте оружие, так как появится робот, из-за которого вам придется продолжить путешествие пешком (его следует быстро уничтожить). Спрыгивайте вниз, в помещение с коробками, королева не может последовать за вами и останется наверху. Справа от вас в углу находится коробка, ее надо передвинуть к противоположной стене к пролому в перилах (кстати, в стене за коробкой находится ниша с еще одним **repeating blaster**). Поднимайтесь на второй этаж и идите к пульту с рубильником и красным индикатором, нажмите. Этим действием вы снимете защитное поле со второй коробки и поднимите лифт. Но тут прибегают плохие парни и уведут королеву в неизвестном направлении (это часть сюжета, так что ничего изменить вы не сможете). Еще раз нажмите на рубильник и подождите, пока опустится лифт. Вновь спускайтесь на склад и затащите вторую коробку на платформу лифта. Возвращаясь к рубильнику, поднимите лифт и приволките к нему первую коробку. Все эти нудные операции мы проделали, чтобы можно было попасть на летающую платформу, пульт управления которой находится неподалеку.

Осталось притащить к нему вторую коробку, нажать на кнопку и быстро вскочить на платформу (приготовьте бластер, вас ждут).

Уничтожьте трех бандитов (этих убейте, не слезая с платформы) и летающе-

го робота. Отсюда только один выход — направляйтесь к нему. Вскоре в вас начнут стрелять из окна — убейте стрелка, прыгните на карниз и возьмите аптечку, ваш путь — ко второму окну. Идите по коридору до выключателя, нажимайте. Выбейте решетку и через карниз переберитесь к следующему окну. По коридору дойдите до еще одного склада. Сдвиньте коробку, стоящую у стены, и откроется ход, где вы найдете **heavy blaster** (в нише) и маленькую аптечку. Возвращайтесь и идите мимо существа в следующую комнату. Здесь нет ничего интересного для вас. Двигайтесь влево к синим ступеням, а затем снова влево к лифту, напоминающему полупрозрачный цилиндр с отверстием входа.



Торговой федерации, тем самым прекратив оккупацию.

Вы начинаете уровень за **Obi-Wan Kenobi**. Направляйтесь в ангар (вход

Выходите из лифта, убейте двух бандитов, справа от вас расположены две двери. Войдите в правую, там две аптечки гранаты и **repeating blaster**. Когда вы вернетесь, появятся новые бандиты. Убейте их, и силовое поле с платформы в дальнем левом углу исчезнет. Направляйтесь туда.

Вы попали в следующую зону, поверните направо, снова направо и налево в маленькую комнату. Поговорите с человеком в белом: он расскажет, куда увели королеву, и даст пароль к мощной двери, которую вы только что миновали («**Corsucant has lovely sunsets**»). Направляйтесь к этой двери и входите. Выключатель слева опустит платформу. Не тратьте время зря и заходите на нее. Далее новый выключатель и новая платформа. Идите прямо в комнату с двумя выключателями. Сперва нажмите на правый, а затем на левый. Возвращайтесь бегом, пока поднимавшаяся платформа не загородила вам путь. Идите по коридору до нового выключателя, открывающего путь к перекрестку. Вам прямо, в комнату с коробками. Сбросьте одну на пол и возьмите ключ доступа, нажмите на выключатель, чтобы открыть путь. На перекрестке поверните направо к приемному устройству (ключ активируется автоматически). Наконец-то вы вновь видите королеву **Amidala**. Убейте охранника, возьмите красный ключ и идите прямо в комнату с красным приемным устройством. Вставайте рядом с королевой — лифт опустит вас на новый этаж. Дойдите до комнаты сдвигающимся мостом, нажмите на выключатель справа, затем слева (сохранитесь!). На другой стороне нажмите

сначала на левый выключатель, потом на правый. Стенки помещения начнут двигаться. Идите вправо, нажмите на выключатель, возвращайтесь. Нажмите на предыдущий выключатель — откроется дверь. Вскоре вы упретесь в массивную дверь, если помните, пароль: «**Corsucant has lovely sunsets**». Пожалуй, стоит еще раз записать, так как вас ждет босс. Страж **Corsucant'a** — сильный противник, он может отражать ваши выстрелы и довольно быстро перемещаться. Его можно победить, используя **heavy blaster** и кнопки бег/прыжок. Как только страж повержен, направляйтесь к лифту. Выбравшись на поверхность, вы увидите летающую платформу, она приведет вас к сенатору **Palpatine** и следующему уровню.

Уровень 10 — Assault on Naboo

Персонажи: **Obi-Wan Kenobi**, королева **Amidala**

Цель: этот уровень начинается финальную часть игры. Все наши герои возвращаются на **Naboo**, где **Obi-Wan** и **Qui-Gon Jinn** должны встретиться с **Darth Maul**. В то время как королева и капитан **Panaka** попробуют при помощи небольшой группы верных солдат проникнуть во дворец и захватить наместника

справа от вас, но если пройти немного вперед, обнаружите гранаты), вскоре за вами последуют и остальные. Рыцари Джедай начнут разборку с **Darth Maul**, и управление переходит к королеве.

Игра за **Amidala** сильно упрощается тем, что маршрут следования от ангара до дворца должен быть вами уже досконально изучен, поскольку полностью повторяет путь **Obi-Wan Kenobi** на уровне **Escape from Theed**. Возьмите гранаты и идите вперед вдоль улицы (к фонтану ходить не стоит). Отстрел попадающих по дороге дроидов возложен на капитана **Panaka** и его людей, но вам бездействовать тоже не стоит. Слева в стене будет дверь, где вы встретите старого знакомого и получите **blaster** и летающего друга. Вскоре вы попа-





одна маленькая аптечка, но и задача попроще. Вам нужно всего лишь продержаться некоторое время, но и оставлять врага без внимания нельзя, иначе **Qui-Gon** погибнет раньше времени. Когда **Darth Maul** вновь попытается сбежать, последуйте за ним. Но решетка под вами провалится, и ... Входите в дверь в комнате позади

вас — уровень закончен.

прикончите дроида и возьмите **repeating blaster**. Возвращайтесь к капитану и предложите ему следовать далее. Места вокруг все знакомые (помните четырехлучевую звезду на полу и истребителей под мостом?), поэтому проблем быть не должно. Вскоре **Panaka** спрячется за клумбу и будет ждать ваших указаний. Прикажите ему следовать за вами и направляйтесь вправо в переулок, где был первый бой **Obi-Wan Kenobi** с истребителем. Поднимайтесь наверх и выходите на мост (если надо, возьмите аптечку из шкафа). Капитан бросится вперед, поспешите за ним, а то еще убьют ненароком. Вновь путь вам преграждают злополучные ворота, но поговорив с раненым бойцом (сидит у стены в одном переулке с **R2 D2**), вы узнаете, что их можно открыть, уничтожив генератор. Дверь к нему поможет открыть все тот же **R2 D2**. Взрывайте генератор — и вперед на знакомую площадь. Там вас ждет несколько бойцов и дроидов. После короткого боя вы увидите новое препятствие — силовое поле, преграждающее проход. Сейчас самое время проверить все комнатухи в округе (они ничем не изменились с 5-ого уровня) — вы найдете массу аптечек и один гранатомет. Заодно можно легко обойти силовое поле и уничтожить всех врагов (группа роботов класса **R2 D2** и несколько дроидов). Возвращайтесь к капитану. Уничтожить силовое поле можно двумя способами. Взорвать его самим с помощью гранатомета (6 выстрелов) или **thermal detonator**, но лучше попросить это сделать нашего braveго **Panaka**. Путь свободен, поднимайтесь по ступеням наверх и не забудьте заглянуть к женщине (дверь налево), ребенка которой спас **Obi-Wan**, она даст вам **repeating blaster**. Вместе с капитаном идите ко дворцу, в саду вас ожидает несколько верных солдат. Управление переходит к Джедаю.

Бой с **Darth Maul** продолжается. В этом коридорчике есть всего

дете на еще одну площадь с фонтаном. На противоположной ее стороне находится аптечка, слева — дверь в

комнату с дроидом и **thermal detonator**, а справа от вас небольшой балкончик с гранатами. Не стоит там долго задерживаться — могут появиться роботы-истребители. Бегите в переулок, уничтожая дроидов гранатами. На балконе дома у реки есть аптечка, добраться туда можно с левой стороны (внутри дома находится гранатомет). И не прыгайте в воду — верная смерть. Переходите через мост и занимайте место у пушки, помогая капитану справиться с волнами атакующих. Бегите вперед: в конце переулка справа находится комната с еще одним гранатометом и аптечкой. Подойдите к **Panaka**, и...

Управление переходит к **Obi-Wan Kenobi**. Вы сражаетесь с **Darth Maul** и должны уменьшить его жизнь наполовину. Используйте прыжковую технику, откаты и непрерывно атакуйте (в ангаре есть две полные аптечки). **Darth Maul** будет кидаться в вас взрывающимися коробками, вы можете ответить ему тем же, используя силу. Как только противник сбежит, последуйте за ним, и...

Управление вновь возвращается к королеве. Впереди вас ждет арка и мост, но угол обзора выбран настолько неудачно, что идти придется практически вслепую. Итак, приготовьте гранаты и бегите под арку. В стене справа от вас есть углубление — вставляйте туда (это защитит вас от болтающегося неподалеку дроида) и повернитесь лицом к уходящим вниз ступеням. Вскоре появится дроид-истребитель — забросайте его гранатами (нужно 3 штуки). Далее спускайтесь вниз по ступеням,

Уровень 11 — The Final Battle

Персонажи: **Obi-Wan Kenobi**, королева **Amidala**

Цель: королева **Amidala** и капитан **Panaka** наконец-то добрались до дворца и теперь должны найти наместника Торговой федерации. В то время как **Obi-Wan** попытается разыскать своего учителя **Qui-Gon Jinn** и продолжить бой с **Darth Maul**.

Вы начинаете уровень, играя за королеву. Бегите до конца налево: там в правой стене есть две ниши, правую вы можете открыть сами, а левую откроет робот (получите бластер и полную аптечку). Возвращайтесь к **Panaka** и идите вперед. Из коридора слева двое дроидов выведут пленного — убейте врагов. Поговорив с освобожденным, вы узнаете, что все двери дворца закрыты, а ключи спрятаны. Но некий **Cyrus** владеет белым ключом-картой, хотя добраться до него непросто. После разговора уничтожьте дроидов, находящихся за левой и правой дверью, перетащите контейнер из правой комнаты в левую и установите под выключателем на стене. Он открывает секретную дверь в комнату с пленными солдатами **Naboo**. (Не стоит заходить в среднюю дверь — там вас встретят несколько истребителей.) Входите к пленным, поговорите с **Cyrus** и получите белую карточку. Возвращайтесь к капитану и идите к массивной двери в конце коридора, управление переходит к **Obi-Wan Kenobi**.

Выходите из коридора, где вы оказались, в огромное помещение с множеством платформ и энергочучами. Сбросив дроида вниз при помощи силы, зайдите на летающую платформу — она поднимет вас на уровень выше, откуда можно осмотреться. Правее вас на кольце





лежит бластер, можете взять на всякий случай. Теперь возвращайтесь на исходную. Идите по дорожке к другой летающей платформе. Поднимайтесь вверх, прыгайте на «бублик»



справа и входите в дверь. Идите вперед, будьте осторожны — здесь темно и опасно (один дроид слева, один впереди и двое справа). Нажмите на кнопку слева от вас — загорится свет. Идите вперед, путь один. Нажмите на кнопку, исчезнет силовое поле. Возвращайтесь, по дороге «силой» нажмите еще одну кнопку, такая же есть и на вашей стороне. Теперь можно прыгать. Направляйтесь к двери, за ней целый отряд дроидов (если остались гранаты — самое время). Входите в комнату, в левой стене в секретной нише полная аптечка. В игру вступает королева Amidala.

Капитан быстро уничтожит патруль дроидов. Пройдите немного вперед, на стене слева находится кнопка, открывающая дверь напротив Panaka. Входите, поднимайтесь вверх, убейте двух дроидов, нажмите на кнопку на дверце слева и возьмите гранатомет. Чуть ниже вы увидите карниз, прыгайте на него и заходите в первое окно слева. Внутри комнаты есть секретная ниша с полной аптечкой и **thermal detonator**. Выходите в коридор, убейте всех дроидов вблизи, а гранатомет заставит замолчать обе пушки (стрелять надо в стены рядом). Добейте оставшихся дроидов.



дов. В этот момент появятся истребители. Оставив капитана разбираться с врагами, заходите в дверь слева. Там стоят четыре дроидов. Дверь в стене слева ведет к выключателю, но вам нужен синий ключ-карта. Входите в первую дверь справа, нажмите на кнопку — появится аптечка. Вернитесь в коридор и откройте дальнюю дверь слева (правую открывать не надо). Предоставьте Panaka разобраться с находящимся там истребителем. Входите и возьмите синюю карту. Вернитесь и вставьте карту в приемник, который уже видели. Это откроет замок на центральной двери коридора. Входите в новое помещение: как обычно, Panaka уничтожит все механическое. Вы же поверните направо до двери с правой же стороны. Внутри этой комнаты находится коробка, ее надо вытащить наружу. На ближайшей колонне находится красная карта-ключ. Передвиньте коробку так, чтобы с нее можно было прыгнуть за ключом. Завладев им, направляйтесь к приемному устройству. Потом вниз к капитану, ждущему у выхода (не забудьте посетить оружейную).



Вы вновь **Obi-Wan Kenobi**. Заходите на платформу и спускайтесь. Сойдите на среднем кольце и перепрыгните на ближайшее. Далее прямо, еще один прыжок на еще одну летающую платформу. Осторожно: наверху ждет дроид (он чуть справа). Заходите в дверь, не бойтесь — за ней никого нет. Нажмите на выключатель, чтобы поднять лифт. С него перепрыгните на карниз справа. Там есть кнопка — нажмите. Прыгайте вниз и нажмите на выключатель. Как только лифт опустится, нажмите на него еще раз и поднимайтесь вверх. Вытащите блок из стены слева

и затащите его на лифт. Опускайтесь. Внизу волоките блок к единственному выходу из комнаты. Когда вы окажетесь в комнате с силовыми полями, подвиньте блок к стене слева, там есть проход. Вы попали в комнату управления. Чтобы соорудить проход внизу, надо поочередно нажать на «4», «5», «6» и «7» выключатели, считая слева. Спускайтесь вниз и идите дальше. Поднимитесь на лифте и выходите.

Управление переходит к королеве. Впереди находятся пушка и дроид — их придется уничтожить. После этого решайте, что делать. Можно перестрелять всех врагов при помощи пушки, но это довольно сложно. А можно быстро пробежать между ними, вперед и налево. Там должна быть дверь. Заходите, убейте дроидов и через окно выбирайтесь на карниз. Идите вдоль него, убейте дроида и через окно войдите в комнату. Убейте двух дроидов, возьмите аптечку и входите в дверь с кнопкой. В этой комнате находится сам наместник. Пригрозите ему оружием, он в ответ вызовет стражу, с которой вы без труда расправитесь. Наместник схвачен, остается решить спор между светлой и темной стороной силы.

В качестве **Obi-Wan** прыгните на летающую платформу справа и опуститесь на один уровень ниже. Далее по дорожке идите к следующей летающей платформе. На ней надо, наоборот, подняться на один уровень и опять пешком. Теперь вы сможете перепрыгнуть на площадку, где сражался ваш учитель. Далее идите налево и заходите в дверь. Вы подходите к самому драматичному эпизоду в игре. На ваших глазах **Darth Maul** убивает **Qui-Gon Jinn**. **Obi-Wan** остается один на один со слугой тьмы. Победить его совсем несложно, главное — быть всегда вблизи него, иначе Лорд Сидх начнет стрелять в вас молниями. На уровне есть две полные аптечки. Обе находятся в скрытых нишах на синих возвышениях на противоположных сторонах зала. После победы над злом подойдите к умирающему учителю и выслушайте его последние слова. Остается посмотреть финальный ролик. Игра закончена.

OPM

В то время, когда лучшие разработчики игр для PlayStation все еще корпят над своими новыми проектами, нам остается лишь обмениваться мнениями.

Присылайте свои письма: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «OFFICIAL PLAYSTATION Россия» или: orm@gameland.ru

Здравствуйте, дорогие читатели!

Так уж хитро получилось, что в этом месяце, когда мы сдаем в печать номер, до нас дошла основная часть корреспонденции, в которой читатели реагируют на критику (насколько это слово в том случае применимо) других читателей, опубликованную в №10'99. Как мы, в принципе, и ожидали, подавляющее большинство здравомыслящих людей встало на нашу сторону. И не только. Оно (большинство, то есть) почувствовало себя даже задетым и решило вступить за люби-

мый журнал, так как у некоторых создавалось прямо-таки впечатление того, что народ ополчился на славный журнал OPM. Ничего, на самом деле, подобного. Те же приведенные в десятом номере письма - лишь небольшая (ну очень небольшая) часть нашей корреспонденции, но другое дело, что интерес она представляет достаточно большой. Во-первых, хотелось, чтобы другие читатели ознакомились с ней и высказали свое мнение. Наши читатели обязаны знать всю правду, в том числе и правду о том, какие послания приходят в адрес редакции.

Во-вторых, согласитесь, чтение признаний: «А я вас люблю!» менее увлекательно и вызывает меньше эмоций. А то вот представили мы подборку своеобразных «злобностей» - и вон сколько откликов, переживают люди. Спасибо вам. После такого потока поддержки (к сожалению, все эти письма мы, естественно, опубликовать не можем, да и однообразие тематики может читателю прискучить) действительно веришь (хотя мы всегда верили), что работаешь не зря и труд твой очень даже нужен и полезен.

3S-P-G

Здравствуй, уважаемый OPM!

Пишет тебе твой давний почитатель.

Перевернул последнюю страничку 10/99 и не знаю, что делать. Рубрика «Письма» испортила все настроение. Идиотизм!

Не робейте, OPM'овцы, я с вами и решил постоять за честь мундира. Вынули все те же Super-Puper-Геймеры. Послушайте, господа S-P-G (Super-P...), вы уже просто ДОСТАЛИ!!! Тормозните, остановитесь, переведите дыхание. Оставьте OPM и его редакцию в покое, вы уже их совсем затюкали. Ваши излияния тошно читать. Вместо того, чтобы заниматься полезным делом и своими непосредственными обязанностями, как-то нести свет знаний в огромную геймерскую братию, OPM'вцы вынуждены в каждом номере не по разу отмахиваться от вас, как от назойливых мух, которые что-то там зудят, зудят над ухом, несут какую-то ахинею и не дают спокойно работать людям. Ну вам-то свет знаний, господа S-P-G, ни к чему, вы и так все прекрасно знаете, точнее, вам кажется, что вы все знаете, а когда кажется... ну сами знаете. Вот как раз от ваших писул руки и опускаются у кого угодно. После таких писем и сделать-то ничего не сможешь толком, руки будут трястись, когда каждую твою запятую изучают под микроскопом. Да и стоит ли для таких господ Vasiok'ов и их с ними что-то делать? Но благо их не так уж и много, и большинство чи-

тателей все (ну или почти все) устраивает. А критику шлют всегда охотнее, чем похвалу. «Нравится журнал? Нравится. Все устраивает? Все!». Ну а зачем тогда писать? Резонно. Но не верно. А вот у господ S-P-G подход другой, у них все сложнее, гораздо сложнее. Они штудируют OPM по нескольку раз, найдут, к примеру, пропущенную букву, раздастся победоносный крик — и господин S-P-Gовец уже бежит с не менее победоносным видом и с пеной у рта и, брызжа слюной, спешит поведать всему миру, что он, чуть ли не мессия и спаситель всего человечества, поставил-таки на место зарвавшихся OPM'овцев, и если бы не он, то горело все синим пламенем, все — OPM, редактор, авторы и PSX вместе с ними.

Одному вот господину S-P-G кажется, что его любимое наковское творение (Tekken) кто-то решил унизить, сравнив с Virtua Fighter, причем сравнение оказалось не в пользу первого. А какие аргументы он привел: сердце, душа! Жуткое дело, такое впечатление, что человек сам не знает, о чем говорит. Я не являюсь поклонником VF, но я знаю слово «ОБЪЕКТИВНОСТЬ», есть такое в могучем русском языке. Так вот, если быть объективным, то Tekken и правда с VF и SF и рядом не стоит.

А вот еще один ярко выраженный S-P-G, именующий себя RiKi Man. «Я возмущен!!!» — кричит он. Посмотрел я, чем он там возмущен... Еще «Страну Игр» приплел, при чем тут она. Если вы не читаете этот журнал, так прямо ИМ и напишите, что ваш журнал муть, и читать я его не собираюсь ни под каким видом, но в OPM это не шлите, разби-

вайтесь с СИ сами. Вообще, что пишет этот господин, понять довольно сложно, чем недоволен, кого-то опускает, фауну какую-то невообразимую присовокупил к авторам. Они (авторы) — вообще, по его мнению, дебилы дебилами и диски с играми видели только во сне, ну или в магазине, в лучшем случае.

Следующий S-P-G — вообще нечто. Ему вообще ничего не нужно. Что он здесь делает — непонятно. Он со своим продвинутым интеллектом совсем не вписывается в толпу безликих бабуинов, из-за своей наивности, доверчивости или просто неадекватности читающих все рубрики подряд без разбора. Как его в OPM занесло, каким ветром? Купите, господин Шубин В.В., книгу с прохождениями и читайте ее до упомощения.

В заключение хочу сказать словами RiKi Man'a. Спуститесь с неба на землю. Память о пресловутом прошлогоднем кризисе еще жива. После этого самого кризиса половина всех периодических печатных изданий вообще перестала существовать. А тем, кто все же, несмотря ни на что, вступил в схватку с экономической ситуацией в стране, пришлось ой как не сладко. А OPM вышел из нее с честью. Конечно, до докризисного качества полиграфии он пока не дотягивает, но во всем остальном он (OPM) все хорошеет и хорошеет. Теперь, например, его (журнал) можно смело держать за 1 страницу (кое для кого это жизненно важно), не боясь, что он рассыпется.

А насчет S-P-G, тут уж ничего не поделаешь. Они всегда были, есть и будут, пока будет существо-

e@shop

<http://www.e-shop.ru>



Интернет магазин с доставкой на дом

Доставка по Москве и С-Петербургу: \$3
по московской области: \$5-\$9

NEW



\$ 41.99

(PAL) Croc 2
Вторая часть приключений
динозаврика



\$ 26.99

(PAL) Gran Turismo
Лучшие гонки из всех существующих
сейчас.



\$ 43.99

(PAL) Spyro 2
Продолжение приключений
динозаврика.



\$ 35.99

(PAL) Crash bandicoot 3
Продолжение приключений
австралийской крысы.



\$ 24.99

(PAL) Medieval
Веселая трехмерная драка-бродилка
на тему крестовых войн.

SUPER PRICE



\$ 11.99

(PAL) Moto Racer
Гонки на мотоциклах.

NEW



\$ 38.99

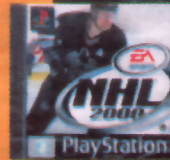
(PAL) G-Police 2
Продолжение известной
фантастической стрелялки

SUPER PRICE



\$ 11.99

(PAL) Power Boat
Гонки на катерах.



\$ 19.99

(PAL) NHL 2000
Наиболее совершенный хоккей на
бразильском языке.



\$ 42.99

(PAL) Driver
Криминальный автомобильный
симулятор. Трехмерные пейзажи.

NEW



\$ 34.99

(PAL) Mulan Story
Приключения по мотивам известного
мультфильма.



\$ 31.99

(PAL) Tekken 3
Лучшие трехмерные драки.

NEW



\$ 38.99

(PAL) Formula 1 '98
Симулятор Формулы 1.
Восстановление на русском языке.



\$ 42.99

(PAL) Sled Storm
Самый быстрый снегоход.



\$ 11.99

(PAL) The Lost World:
Jurassic Park
Трехмерные пейзажи на мультимедийном фоне.



Заказ по интернету
<http://www.e-shop.ru>

МОСКВА e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
С-ПЕТЕРБУРГ
e-mail: eshop@litepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312

вать индустрия видеоигр (и не только — прим. ред.). И снова и снова они пойдут покупать свежий номер журнала и снова будут его штудировать, опять глаза нальются кровью, заскрежещут зубами, затопают ногами, будут сотрясать воздух побелевшими кулаками, будут поносить все и вся, а через месяц, как ни в чем не бывало, снова спешат к заветному киоску за свежим номером. И опять все повторяется по кругу.

А вы, дорогие OPM'овцы, работайте спокойно и продолжайте радовать нас, ваших горячих поклонников, а уж мы вас в обиду не дадим.

С наилучшими пожеланиями,
Сергей Желтухин, г. Екатеринбург.

OPM

Здравствуйте, Сергей! Спасибо, что нас активно поддерживаете (даже вот немного жестковато и с нападками на других читателей), хотя нам хотелось бы внести некоторые корректировки в речь, направленную на, как вы выражаетесь, S-P-G.

Первым делом, любая письмо любого читателя, даже содержащее совершенно безосновательную критику — далеко не зудение назойливых насекомых. Нам очень лестно думать, что некоторые люди считают, что мы «несем свет знаний», но, поверьте, письма, примеры которых были приведены, например, в том же №10'99, не так уж катастрофически мешают работать, как представляется. Это совсем не проблема, и у сотрудников журнала не начинают трястись руки над новыми и новыми материалами, думая, что кто-то потом рассмотрит его с помощью лупы. Ну и что, в конце концов. Мы привыкли работать для многотысячной аудитории, доверяем своим читателям, и пусть кого-то хлебом не корми — дай придраться — мы все равно сделаем свою работу максимально качественно, стараясь, как, впрочем, и всегда, не дать лишнего повода для критики обоснованной, вызванной нашими просчетами. Ну а уж если человек выскажет свои претензии в зависимости, например, от каких-то личных предпочтений, пусть даже и ничего особенно не мотивируя — мы его обязательно выслушаем, как обычно, и, может быть, если столкнемся с чем-то вроде такого своеобразного типа геймеров, как «S-P-G», описываемые вами, мы лишь покачаем головой.

О ВРЕДЕ ПИРАТСТВА

Привет, OP Россия!

Пишу вам уже во второй раз и вот по какому по-

воду. В десятом номере некий Шубин В.В. распевавал пиратам дифирамбы, не забыв при этом пнуть меня за любовь к лицензионной продукции. Горе от ума, говоришь? Может, и от ума, на отсутствие мозгов не жалуюсь. Да вот только я (в отличие от некоторых) уважаю чужой труд. Представьте, сколько людей трудятся над созданием игры, порой вкалывая по 16 часов в сутки. Они вправе рассчитывать на то, что их старания окупятся. А что получается в итоге? Добрые дяди пираты, не прилагая особых усилий, хапают их денежки. Подумаешь, разработчик и издатель потерпят убытки! Они ведь зажавшиеся толстосумы, от них не убудет, зато народ сможет сыграть в русифицированную версию еще до официального релиза. Своеобразное робингудство современности. И никто при этом не задумывается о том, что, поддерживая пиратство, он окончательно тормозит развитие российского игрового рынка. Все только вопят, что фирменные диски слишком дороги. Но, например, недавно «Бука» выпустила «Агонию Власти 2». В магазинах она стоит 150 рублей. Согласитесь, цена не такая уж заоблачная. Но кому эта игра теперь нужна, если все прошли ее немецкий вариант несколько месяцев назад? Будь у народа побольше терпения, получили бы отличную игру на русском языке за приемлемые деньги. Грустно, товарищи.

Теперь задам себе вопрос: «Ради чего была куплена моя PlayStation?». Отвечаю: «Чтобы играть». Но я не просто игрок, я ценитель и коллекционер (а также будущий программист). Я прохожу игру не 5 раз и даже не 10, я посвящаю игре месяцы, иногда даже годы. Маразм? Возможно, но я не из тех людей, кто поиграл и бросил, мне нравится совершенствовать мастерство. А за ответ на мой глупый вопрос большое вам геймерское спасибо, сейчас жду MGS Integral и буду ждать еще столько же, если требуется. На этом, пожалуй, пора закругляться, иначе меня понесет, и получится не письмо, а лекция о вреде пиратства.

Всего вам доброго,
Леонарда Ф., г. Москва.

OPM

Ну что, господа, не испытывающие ни малейших угрызений совести, покупая по тем или иным причинам пиратскую продукцию, после такой речи проснулась ли в вас хоть какая-то частица совести? А ведь все, что сказано в этом письме — чистая правда. И про то, как пиратство тормозит наш игровой рынок, тоже. Владельцы PC уже имеют возможность приобретать профессионально русифицированные продукты по более чем приемлемой цене (хотя и это начинающие добрые пираты потихоньку пытаются

загубить), хотелось бы, чтобы подобное происходило и на PlayStation'овском секторе рынка, ну а дальше... Но большинству это, к сожалению, похоже, не очень интересно (а пиратам невыгодно), если, опять же, верить тем же Шубиним...

ДОЛЖЕН ЖЕ КТО-ТО ЗАСТУПИТЬСЯ!

Здравствуйте, горячо любимая редакция журнала Official PlayStation!

Прочитав десятый номер вашего журнала, решил написать вам. Я не мог спокойно читать этот номер. После прочитанных писем у меня зашевелились волосы на голове, я потерял всякое желание спать и есть. Хорошо еще этот номер я не покупал, а прочитал у друга. Не знаю, что бы произошло, если бы я его купил! Кажется, я отвлекся, извините. Так вот, после того, как я увидел, что вас поливают грязью собственные читатели, мне стало горько за них! Я не знал, как поддержать вас в этот неприятный, скажем так, для вас период, и решил написать вам письмо.

Я считаю, что RiKi Man был неправ и очень сильно, назвав вас «павлинами»! Разве в вашем журнале печатают, как выразился RiKi, «чушь»? Разве есть хоть маленький намек на «лень»?

А еще этот Scooter напал! Подумаешь, баллы были выставлены не совсем верно, у кого не бывает! Журнал же публикуют живые люди, а людям свойственно ошибаться. В конце концов совершенного человека пока нет! К тому же он учит вас, как правильно писать названия игр, не зная английского языка!

Остыл мой гнев после того, как я прочитал ваш ответ на его письмо и его советы плейстейшновцам. Но, перечитав еще несколько раз его письмо, я понял, что написал вам с целью указать вам на ваши оценки или на то, что он считает ошибками. Я надеюсь, что, прочитав ваш ответ, Scooter напишет вам более приветливое письмо, с извинениями, тем более, что он — сам поклонник вашего журнала.

Но особенно мне хотелось, чтобы такое письмо такое письмо написал вам RiKi Man!!!!

Отдельно я бы хотел поговорить о Paul'e Fenyx'e и Шубине В.В.!

Сначала о Шубине. Пиратство — грех! Ведь пиратство — это, можно сказать, воровство, воровство чужого, упорного, долгого труда! Да еще эти покупатели! Мало того, что сознательно покупают пиратскую продукцию, да еще и хвалят ее и пиратов! Даже слезы на глаза наворачиваются. Все, не могу больше об этом писать, надеюсь, Шубин об этом задумается!

Еще, видите ли, рубрики журнала ему не понравились! А кто тебя заставляет их читать? Не нравятся, ну и не читай. А другим душу не триви, а если ты себя считаешь бабуином, то это твое личное мнение (свою честь приходится отстаивать)!

Теперь о Paul'e Fenyx'e! В чем-то я с ним согласен, но никак не в том, что Александра Щербакова можно оскорбить! Он всегда к нам, читателям, со всей душой, а мы его, значит, грязью. Нет, так не пойдет! Критика у него, конечно, не всегда приятная, но зато честная! А ты знаешь, Paul Fenyx, что за Александра Щербакова огромное количество читателей...

Ну вот, пожалуй, я и выговорился. Письмо у меня получилось, полное критики, может, я и не должен был критиковать ваших читателей, но должен был кто-то заступиться за ваш журнал и Александра Щербакова!

Ваш преданный поклонник,
Скачков С.С., г. Воронеж.

ОРМ

Здравствуйте! Приятно, приятно, честное слово. Нет, правда, никакого «неприятного периода», это впечатление ошибочное, вызванное в основном тем фактом, что «злые» письма получали в последних номерах журнала достаточно места. Их интересно читать. А как показывает №10'99, еще и поучительно. Народ задумывается, делает выводы, решает, кто прав, а кто нет. Гневаются даже некоторые люди, как вот наш читатель из Воронежа, причем совсем не на нас, а на тех, кого окрестил Сергей Желтухин S-P-G. Немного обидное прозвище, но...

Интересная вот только вещь еще получается, что мы стали замечать по мере прихода корреспонденции. После того самого «собрания злых писем» в десятом номере особенно преданные читатели ОРМ стали требовать не только отсутствия критики обоснованной, но и просто порой высказывали мнение, что не нужна вообще никакая критика, так как критиковать такое прекрасное издание ну просто нельзя. Как ни странно, мы так не считаем. Критика нужна обязательно. Грамотная критика, как бы дико избито это не звучало, только полезна. И читать ее любопытно. Неправильно, на наш взгляд, и подход «Не нравятся рубрики — не читай». Должно нравиться. Действительно, угодить всем совершенно невозможно, но совершенствовать те же разделы в журнале, делать их более увлекательными, причем для всех — вот наша цель. Читать их должно быть интересно каждому, а то какой же тогда от них прок? Да и то, что отмечал Scooter

по поводу накладки с баллами для Kensei — не мелочь, никому, кроме него самого не нужная. Если у человека по нашей, в общем-то, вине возникают дополнительные вопросы, он имеет полное право высказать на них ответы. Что он и делает. Все правильно.

А вообще, вот еще одно хорошее письмо мы сейчас прочитали. Человек во всем разобрался и отличил объективную критику от не являющейся таковой.

ВОПРОС ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ

Здравствуйте, уважаемая редакция!

Для начала познакомимся. Меня зовут Александр, мне 39 лет, приставками балуюсь примерно лет десять. Просто одно из любимых увлечений. Сейчас как и все играю на «Соньке». Да что там говорить, это пока одно из самых популярных игровых средств у нашего населения.

Но это для лирики. А пишу я вам вот почему: первых, про наш журнал. Ребята!!! Просто спасибо за то, что вы есть, ну а то, что вы делаете, то есть журнал — это просто прекрасно, причем даже не из-за того, что это единственное игровое издание, посвященное нашей любимой игровой платформе. С удовольствием покупаю, читаю и жду следующий выпуск. Мое мнение — журнал, отличный во всех аспектах. Через вас хотелось бы обратиться ко всем геймерам, кто покупает журнал. Ребята! Давайте хотя бы немного ценить чужой труд, ведь люди стараются для нас. Что касается меня, то я воспринимаю вещи по двум критериям: или нравится, или нет. А на всех угодить нельзя.

Потом! В журнале №10 прочитал письмо (вообще отличная рубрика!) некоего RiKi Man'a из Мурманска. Ну что же, если в редакции журнала сидят «павлины», дорогая редакция, то могу поздравить, вам льстят. Товарищу нужно сходить в зоопарк и посмотреть на этих замечательных птиц поближе. Красота небывалая.

Очень ждал десятый номер, прочитал о PlayStation 2. В связи с этим у меня к вам, уважаемая редакция, просьба решить мою дилемму. Вопрос всех времен и народов! Итак: следующая консоль или компьютер. Мне хотелось бы знать ваше мнение, как вы смотрите на эту проблему. Для меня это очень важно.

И еще несколько слов о №10. В рубрике «Хит?» было рассказано об игре Colin McRae Rally 2. У меня есть первая часть. Получилось так, что в отпуске я купил руль для приставки, а в комплекте была игра Colin McRae Rally. Не поверите, но с рулем эта игра — нечто!!! Если вторая часть будет под руль, то ощущения можно себе только представить!

Ну вот на этом и все! Извините, если вдруг вас чем обидел, и за почерк, писал быстро. Очень прошу ответить на мой ответ как можно скорее, буду ждать. Хочу пожелать вашему коллективу дальнейших успехов, творческих и других тоже! Буду ждать и покупать следующие номера.

Ой, чуть не забыл о главном! Только не смейтесь! На вашем журнале я провел опыт: его обычную обложку я сделал суперобложкой — и так с каждым номером. А фокус прост: берем журнал «Official PlayStation» и рулон скотча — и обложка становится суперобложкой.

Для чего? Вопрос резонный!

Ответ: Обложка не треплется и не вытирается, воды тоже не боится. Маленькое «ноу-хау»/собственное изобретение/эксклюзив!

До свидания! Спасибо, что прочитали!

С уважением,
Александр Маркин, г. Королев, Московской области.

ОРМ

Спасибо, Александр за письмо! Хотелось бы сразу ответить на ваш довольно необычный вопрос.

Начнем с того, что персональный компьютер и игровая приставка — вещи, которые практически нельзя сравнивать. Однозначно ответить вообще сложно, так как неизвестно, что вам более всего нужно: игровые возможности и только или же разнообразные «дополнительные возможности» (а для компьютера основные — он предназначен для работы). Немаловажно и то, как вы относитесь к играм на PC. Существует, например, целый ряд людей, которые просто на дух не переносят игровую продукцию для компьютеров. Мы, впрочем, к таким не относимся, считая, что отличные игры есть везде. Вот теперь и давайте рассмотрим все более подробно. Вопрос со стоимостью. Хороший, мощный компьютер, обойдется вам, как примерно три PlayStation 2, при том, что его возможности не будут превосходить возможности новой консоли от Sony. С PlayStation 2 вы получите умопомрачительную мощь, продолжения любимых игр и ряд совершенно новых и интересных проектов, которые не появятся нигде, кроме этой платформы. Грубо говоря, не надейтесь поиграть в Tekken Tag Tournament или новый Ridge Racer на PC. Но даже если бы они там вдруг и появились — удовольствие от игры на приставке было бы гораздо большим.

Многих волнует все, что связано с Интернетом и сетевыми возможностями приставки.

PlayStation 2, как известно, примерно через год после своего появления получит в распоряжение ряд новых аксессуаров, среди которых будет и модем для выхода в сеть, и жесткий диск, для того, чтобы хранить информацию. С этим все в порядке. И потом, говорят, версия Final Fantasy для PS2 будет иметь серьезные возможности для игры в сети, так что задумайтесь о будущем, так сказать.

В общем, сложно на самом деле сделать выбор и ничего не потерять. Рекомендовать же покупать и то и другое не можем. Не у всех есть такие деньги. Игровые возможности PlayStation 2 шире, чем возможности PC, но заниматься, например, серьезным программированием на ней вы не сможете. Другое дело, что на PC-то этим занимаются единицы. Хотите игр и вы в восторге от первой PlayStation — у вас должна быть и PlayStation 2. Это можно сказать достаточно четко. Нужен ли дорогостоящий персональный компьютер — зависит только от ваших потребностей, причем по большей части совсем не игровых.

Здравствуй, уважаемая редакция OPM!

В первую очередь о пиратах. Я с вами полностью согласен. Мне тоже противно и стыдно покупать ворованное. Но... Сами все понимаете.

Теперь о письмах. Я опять на вашей стороне. Призыв для всех. Не надо любимую игру возносить на небо и хаять и все остальное. Tomb Raider и Crash — отличные игры, но мне не нравятся, ну так я и не играю. А любителям проходить Crash 3 с закрытыми глазами советую перый Crash. Глаза сразу откроются.

Теперь о Gameplay и оригинальности. Ребята, вы слишком придирчивы. Например, Resident Evil 3: Nemesis. Вы говорите: «В целом, разочаровы-

вает», давай изменений. Ваши коллеги СИ вообще дали оценку «6.0» (ужас какой) и в то же время советуют ее всем. Изменений масса (мелких, конечно), то если изменить все в корне, то будет не Resident Evil. Да и возможности у PS не ахти. А если поймать вас за свой же хвост (павлиний, шучу), то в журнале (оформление) давно ничего не меняется, ничего, кроме мелочей. Так что OPM по оригинальности пора ставить оценку «4.0». Хотя вы правы, дух RE: Director's Cut пропал и, по-моему, навсегда.

Теперь главное! Бальзам! Все, что написано до этого — неважно, важно, что вы даете полную, интересную, с юмором, правдивую информацию об играх. У меня нет друзей-игроков, вы — единственный мой помощник. Например, если оценка от «8.0», я игру всегда покупаю (и никогда не пролетал).

Снова о «злодеях». Если вы так не любите пиратов. Сделайте раздел о них (ма-аленький). Сплетни, слухи, проколы, новости, ну я не знаю, что еще. Что терять человек, покупая пиратский диск. Лучше говорить, чем молчать. Вы же рекламу им не даете.

Еще одна мелочь. В «Стране Игр» была таблица по всем играм, выходившим в СИ. Игра, краткая характеристика, балл. Таблица бы не заняла много места и многим бы помогла.

Ну все, удачи.

Кириллов Иван, г. Санкт-Петербург.

ОПМ

Здравствуй, Иван! Остановимся на придирчивости и конкретно на Resident Evil 3: Nemesis. Мы не считаем, что мы излишне придираемся к той или иной игре. Да, мы зачастую весьма строги, но строгость эта, верим, достаточно справедлива. С Resident Evil 3 вы правы, если все изменить в

корне, то получится совсем другая игра. Но мы говорили о другом. В первую очередь, неплохо было бы просто даже сделать шаг навстречу прогрессу и перейти в полное 3D, как сделал это Dino Crisis. У PlayStation, как известно, для этого-то возможностей предостаточно. Но даже в такой ситуации разработчики предпочли потоптаться в очередной раз на месте, вообще изменив лишь ряд мелочей. И в этом плане правильно «Страна Игр» поставила игре «6.0». Объективная оценка, учитывая и оригинальность, и все остальное. В тоже время, игру можно с уверенностью рекомендовать любому фанату, что совершенно понятно, а также человеку в Resident Evil не игравшему, хотя таких, по-моему, уже не осталось.

А за павлиний хвост поймать нас трудно. Дизайн журнала на то и дизайн, чтобы от номера к номеру не изменяться и скакать туда-сюда. Да и каких вы сверхоригинальных черт от него требуете? Вот некоторое время назад, например, вышел у нас с известным вам Дмитрием Эстриным разговор по поводу оригинальности оформления журналов (действительно, было такое). В разговоре мы дошли до такой интересной вещи, как круглый журнал. Это супероригинально. Все бы были рады. Разве что до первой поездки с таким чудовищем в метро и попытки вообще как бы то ни было его нормально почитать.

Кстати, по поводу таблицы по всем играм, по которым в OPM публиковались обзоры. Признаемся, у нас даже еще до того, как вы заговорили об этом, ходила подобная мысль, и очень вероятно, что в первом номере за 2000 год такая, без сомнения, полезная и удобная табличка все-таки будет присутствовать.

Уважаемые читатели, чтобы не быть голословными, мы объявляем призы, доставшиеся победителям конкурса рисунков (помните небольшую галерею в прошлом номере?)

1 приз: футболка с символикой PlayStation достается **Кирееву Д.Е.** из Великого Новгорода.



Приз симпатий редакции: набор журналов с дисками от нашего издательства за ноябрь, по-



лучает **Жигалев Эдуард** из Санкт-Петербурга.



НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION

...а магазинов, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 48, корп. 3), ВИСТ (тел. 159-4001),
Д ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, ст. м.
Юго-Западная, Ленинский проспект), ИГРОТЕХ (пр-т Вернадского, 109, ст. м. "Юго-Западная"). Оптовые продажи: Билайн, тел. 5155, ТЕПЛОСТАР, тел. 237-6412

namco®



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT



PlayStation

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3 TEKKEN 3™

© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED